
Conexión
MANGA
No.
59
$15
$2
TRIGUN
¿Y ÉSTE qué
hace aquí?
COWBOY
BEBOP
La Película
Los Juegos de
ROBOTECH
Regresa la
batalla más
grande:
FUERZA G
Todo de esta apasionante historia

Conexión
MANGA

¡Al fin! ¡Lo que estabas esperando!

SUSCRIPCIONES

Para nuestros lectores del D.F., Area metropolitana e interior de la República.



Cupón de suscripción

TRIMESTRAL 6 Revistas	SEMESTRAL 12 Revistas
D.F. (Area Met.) PAGA $90.00 más $25.00 de Gastos de Envío	D.F. (Area Met.) PAGA $180.00 más $50.00 de Gastos de Envío
PROVINCIA PAGA $90.00 más $40.00 de Gastos de Envío	PROVINCIA PAGA $180.00 más $65.00 de Gastos de Envío

Atencion del suscritor : 55 41 00 06

Nombre : ______________________

Calle y núm.: ______________________

Colonia : ______________________ **c.p. :** __________

Delegación o Municipio: ______________________ **Ciudad :** __________

Estado : ______________________ **Teléfono :** __________

Y recibe GRATIS un SUPER regalo exclusivo del Equipo de Conexión Manga

- Las revistas empezarán a entregarse un mes después de realizada la adquisición de la suscripción.
- No envíe efectivo, la ley lo prohibe.
- Escriba con letra de molde y sin abreviaturas. No omita ningun dato.

Sólo tienes que hacer el depósito a nombre de Editoposter S.A. a la cuenta No. 0136229786 de BANCOMER y enviar la ficha de depósito y copia de éste cupón con todos tus datos a Salvador Díaz Mirón No.156 Col. Sta. Ma. la Ribera C. P. 06400 por FAX al 55-41-00-06 ó por E-Mail a suscripcionescm@hotmail.com

CONEXION MANGA
No. 59
Es publicada por: ARNULFO FLORES MUÑOZ
EDICION DE HISTORIETAS Y
PUBLICACIONES VARIAS
Salvador Díaz Mirón 156
Col. Sta. Ma. la Ribera
México, D.F. CP 06400
TEL/FAX 5541-0006 Y 5541-7281

FECHA DE PUBLICACION
DICIEMBRE DEL 2002
EDICION CATORCENAL

PRE-PRENSA DIGITAL
SERVICIOS FOTOTIPOGRAFICOS, S.A.
TEL. 5544-7340

IMPRESION
CORP. INDUSTRIAL GRAFICA, S.A.de C.V.
FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA
HUITZILAC, MOR CP 62510

CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO
Y TITULO ANTE SEGOB
Exp.1/432 "99"/14757 No. 7705
y No. 11069 20/MARZO/2000
CERTIFICADO DE RESERVA DE TITULO INDA
No 04-2001-0820141 03600-102 20/AGOSTO/2001

PUBLICIDAD: TELS.: 5541-0006 y 5541-7281

DISTRIBUCION EN D.F. Y ZONA CONURBADA
UNION DE EXPENDEDORES Y
VOCEADORES DE LOS PERIODICOS
DE MEXICO A.C. Guerrero No. 50
México, D.F. por medio del
EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS.
Serapio Rendón 87 México, D.F.
DISTRIBUCION FORANEA
CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87
México, D.F.
DISTRIBUCION EN CENTROAMERICA
COMERCIAL LAS AMERICAS
COMERCE S.A. DE C.V.
Paseo de la Reforma No. 20-101
Col Juárez México, D.F.
Tel: 5546-9431
CORREO ELECTRONICO
conexionmanga@hotmail.com.

DIRECTOR GENERAL
ARNULFO FLORES MUÑOZ

DIRECTOR DE CONEXION MANGA
MIGUEL ANGEL RUIZ LOPEZ

SUBDIRECTOR
MIGUEL ANGEL ZUÑIGA ARENAS

REDACTORES
ADALISA ZARATE
ROMY VILLAMIL
CARLOS ANDRES MARTINEZ
AUREA D. FRENIERE
JORGE HERNANDEZ LOPEZ
ARTURO VAZQUEZ CEJA "LOBO"
JOSE M. SAUCEDO
ALDO GOMEZ
ROSARIO LARA

CORRESPONSAL EN TIJUANA B.C.
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

PORTADA DE LA SAGA
DIBUJO: JULIETA JIMÉNEZ
COLOR DIGITAL: JUAN A. DAVALOS Q.

GUION:
HÉCTOR JIMÉNEZ
DIBUJO:
JULIETA JIMÉNEZ

DISEÑO GRAFICO DIGITAL
ByN Y FORROS: LAURA O. BARCENA
VILLALBA

CORRECTOR DE ESTILO
ANGEL ZUÑIGA

ASISTENTE ADMINISTRATIVO
LAURA A. OSTOA CADEÑANES

COORDINADOR EDITORIAL
JUAN A. FLORES V.

Editorial

Hola Amigos Lectores, como ya es tradición encontrarnos cada quincena en esta su revista Conexión Manga, para esta edición les presentamos un artículo completo de **FUERZA G**, conocido por los veteranos como **BATALLA DE LOS PLANETAS**, una serie que marco una época en los últimos años de la década de los setenta y principios de los ochenta.

También hemos hecho una revisión de los videojuegos de **ROBOTECH**, los cuales a pesar del tiempo que tiene la serie, ha logrado conservar su popularidad y preferencia entre el público aficionado.

Quiero reiterarles que sin su apoyo, **Conexión Manga**, no hubiera llegado tan lejos, es por eso que les queremos agradecer este esfuerzo, y como vienen las fechas decembrinas, les deseamos una **FELIZ NAVIDAD**, **Y UN PRÓSPERO AÑO NUEVO**, en el cual les prometemos muchas sorpresas más.

Les recuerdo que ya tenemos página del club de Conexión Manga, la cual les dará el servicio especializado que requieren como socios, la dirección es: www.clubconexionmanga.com y nuestro correo es conexionmanga@hotmail.com.

Miguel Angel Ruíz López
Director Conexión Manga

CONTENIDO





CLÁSICOS

FUERZA G



Por Rosario Lara

A continuación, como muchos lectores lo han solicitado, les presentamos la mejor y más variada información acerca de una serie ahora clásica de la animación japonesa: **Gatchaman**, conocida mejor en México como **Fuerza G**. También los invitamos a revisar los artículos sobre el fenómeno del cómic y las nuevas versiones sobre esta misma serie, todo dentro de esta misma edición.

Esta serie fue creada por **Tatsuo Yoshida** y el nombre original de la misma es: **Kagaku Ninjai Tai - Gatchaman**. El género es ciencia ficción y fue vista en Japón por primera vez en 1972 hasta 1974. Tiene un total de 105 capítulos.
La serie llega a nuestro país en una adaptación hecha por una empresa norteamericana y el título cambia a **Battle of the Planets** (Batalla de los Planetas), la cual sólo tiene 85 de los105 capítulos originales.

En Japón existen varias temporadas de televisión, que son continuación de la serie original.

En Japón existen varias temporadas de televisión, las cuales serían la continuación de la serie original: **Gatchaman II** es la secuela de la primera serie, hecha en 1979 y con un total de 52 capítulos, los cuales también fueron editados en E. U. bajo el nombre de **Eagle Riders.**

El 10 de enero de 1994 se realiza el primero de los tres OVAs, completándose el 1º. de abril de 1995. Estos tres videos son la versión moderna de toda la serie de Fuerza G y tienen una duración de 45 min. Se ha hablado más de una vez sobre la serie y su reaparición en pantalla, pero en sí es la misma trama, pero más sofisticada, apegada a la tecnología actual.



Los personajes son los siguientes:

Ken Washio: Es el líder del grupo, fue educado por el **Dr. Mente Brillante** después de la muerte de su padre. Años después descubre que está vivo y que es el líder del **Escuadrón Escarlata**. Es muy hábil y su arma es un boomerang en forma de ave.

Joe Asakura: Es en extremo temperamental y vengativo porque años atrás vio como asesinaron a sus padres. Años después descubre que ellos servían a **Galactor** y los asesinó cuando le traicionaron.

Jun: Fue recogida de un orfanato por el **Dr. Mente Brillante**. Ella convence al Dr. para que también se lleve a su hermano menor. Fue entrenada para ser guerrera y es una experta en electrónica y explosivos.

Jimpei: Es el más joven del equipo y hermano de **Jun**. A pesar de ser pequeño es muy ágil y rápido contra sus enemigos.

Ryu Nakanishi: Es el piloto de la nave **Phoenix** (**Fénix** en español). Siempre es oportuno cuando sus compañeros se encuentran en dificultades. Algunas veces sus apariciones son muy esporádicas.



Dr. Mente Brillante: Es uno de los mejores científicos de la Tierra y tiene el reconocimiento de ser el más inteligente. Fue el creador y ahora el dirigente de **Fuerza G**, además de trabajar en otros proyectos para la solución de crear una nueva fuente de energía casi ilimitada.

Kentaro Washio: Es líder del **Escuadrón Escarlata**. En algunas ocasiones ayuda a **Fuerza G** cuando están en dificultades. Después de efectuar una misión de espionaje confidencial para la nación, decide cambiar su identidad y fingir su muerte. Así mismo le entrega al **Dr. Mente Brillante** la custodia de su hijo para mantenerlo a salvo. Poco después muere al tratar de salvar a la Tierra de un arma que construyó **Galactor**.

Galactor: También llamado **Berg Katse**, que es la unión de un nombre femenino y masculino. La razón es porque **Galactor** fue un experimento creado por el **Señor X**, es decir, **Galactor** es la fusión de dos gemelos, un niño y una niña. Cuando era más pequeño sufre cambios de cuerpo, es decir de hombre a mujer y viceversa, pero al crecer logra controlar este poder y permanecer como hombre siendo obsesivo y menos calculador. Como mujer es muy inteligente.

Señor X: Es un ente maligno del cual nadie conoce su verdadera identidad. Él fue quien creó a **Galactor**. Este ente es muy inteligente y es quien verdaderamente está detrás de **Galactor** y los planes que éste haga para atacar el planeta.

Goons: La mayoría de ellos son peligrosos delincuentes que fueron recogidos de cárceles y organizaciones terroristas internacionales. Fueron entrenados para destruir a **Fuerza G** y trabajar para **Galactor** a costa de su propia vida.

Kagaku Ninja Tai Gatchaman



(Fuerza G, Eagle Riders, Battle of the Planets)
Autores: Tatsuo Yoshida y Mitsuki Nakamura
Compañía: Tatsunoko Productions (1972)
105 capítulos
Ovas: tres, realizados en 1994.
Genero: Ciencia ficción, aventura y fantasía clásica del anime.
Personajes de la versión en español:
Ace (**Ken**), Angie (**Jun**), Dirk (**Joe**), Avecilla (**Jimpei**), Autillo (**Ryu**), Dr. Mente Brillante, Kentaro Washio y el Escuadrón Escarlata,
Vehículo: Nave Phoenix
Villanos: Galactor, un montón de Goons y el Sr. X



FUERZA G
o Batalla de los Planetas en ESPAÑA

Por Miguel Ángel Ruíz López



A algunos de ustedes se les hará un poco raro el hecho de que estoy hablando sobre comics de **España**. La razón es debido a que estos comics españoles (o tebeos, como se les conoce) son únicos debido a que solo se hicieron para ese país en particular. Esto quiere decir que ni siquiera en Japón se conocen y no es que sean piratas, sino que fue en unión comercial de la compañías **Sandy Frank Film Syndication Inc.T.V.E.** y **Promociones & Merchandising S.A.**, que comparten el orgullo de ser los únicos con el titulo en cómic en español de **Mazinger Z**, que tuvo el mismo formato y presentación.

Estos comics eran bastante buenos en calidad de impresión y tenían algo que muy pocas versiones conservaban; la misma continuidad con respecto a la serie de televisión. Esto quiere decir que para los años 81,82, 83, cuando muchos de nosotros no teníamos videocasetera, podíamos ir al centro comercial más cercano y conseguir nuestro cómic de **Mazinger Z** o de **Batalla de los Planetas**.

Los personajes y calidad del trazo eran bastante admirables para esa época ya que los dibujos se parecían muchísimo a la animación. La adaptación del guión también era de alabarse debido a que también tenían la misma coherencia que la serie de televisión. Las personas encargadas de llevar esto eran las siguientes:

Creación Gráfica: **Beaumont**
Textos: **José García**
Dibujos: **Porredon, José García, De Miguel y Daniel.**
Color: **Maria de los Ángeles, Marga y Gabriel.**
Rotulación: **Sola.**
Editado por **Editorial Fher, S.A.**

En los años 80, los que éramos aficionados a esta serie podíamos disfrutar tanto de la serie transmitida por canal 13 (en horario de lunes a viernes a las 3:00 p.m.) como de nuestros comics, impresos e importados desde España. Sobre todo tenían una parte importante llamada **Zark**, que era un robot que concentraba toda la información y la otorgaba a los integrantes del Phoenix. Por orden de importancia la tripulación la conformaban:

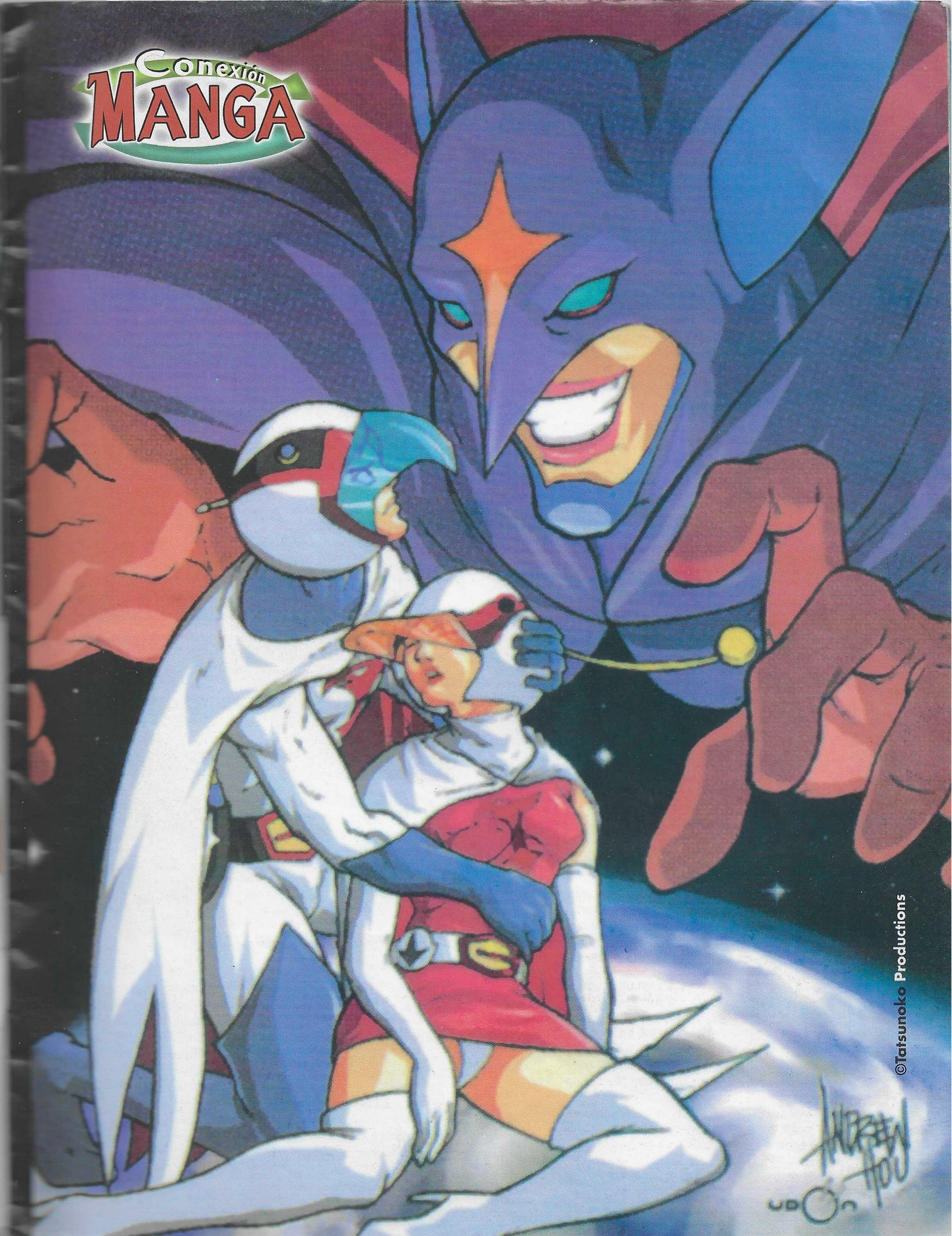
1: Mark
2: Jason
3: Princesa
4: Keyop
5: Tiny

Estos nombres son los originales que recordábamos, con la noticia de que se vuelven a poner de moda en los Estados Unidos. Esperamos poder observar que cambios harán en esta serie y que novedades nos otorgaran. Aquí les doy una lista de los capítulos que pasaron en México a través de esta serie de comics traída de España en los años ochenta:

1.- Peligro en un crucero de placer.
2.- la criatura de los mil ojos
3.- La amenaza de los tiburones
4.- Una ballena del Comando G
5.- El nuevo y enloquecido Soberano de Spectra
6.- El Dragón Marino
7.- Concierto Especial de rock
8.- El mejor tirador de la galaxia
9.- El gigante del planeta Zyr
10.- Señuelos de perdición
11.- El enjambre de hormigas robot
12.- La escolta de la nave espacial
13.- La bestia del colmillo dulce
14.- El Astronauta
15.- El comando G en acción.

Espero que disfruten de este **Conexión Manga** donde les hablamos un poco más de **Fuerza G.**
Y si ustedes desean saber más de esta serie no duden en mandarnos sus comentarios, ya sea por correo electrónico: conexiónmanga@hotmail.com o por correo normal a la siguiente dirección: **Revista Conexión Manga , Salvador Díaz Mirón 156, col. Sta. Ma. la Ribera, México, D. F. 06400.**




Conexión
MANGA
©Tatsunoko Productions
udon

NOVEDADES Y ESTRENOS

DICIEMBRE

Por Ángel Zúñiga

ESTRENOS

TOONAMI, LA NUEVA BARRA DE ANIMACIÓN JAPONESA

TOONAMI

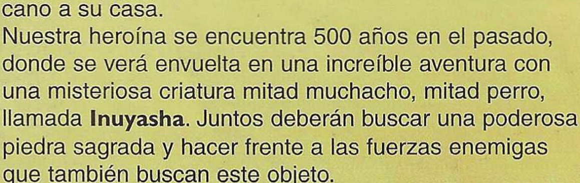
En diciembre, la barra **Toonami** estrena en exclusiva con la mejor animación japonesa para todos ustedes. De lunes a viernes, de 5:00 a 7:00 pm, tendremos dos horas con las mejores series niponas que se han transmitido por Cartoon Network, junto con un estreno especial:

Pokemon; con las mejores aventuras de Ash y Pikachu.
Gundam Wing; donde cinco adolescentes protegen al universo con sus mechas de alta tecnología.
Dragon Ball Z; donde volveremos a disfrutar las batallas de Goku y los Guerreros Z.
Y además:..



INUYASHA

Un día, una joven muchacha viaja por el tiempo accidentalmente a través de un pozo en el altar cercano a su casa.



Nuestra heroína se encuentra 500 años en el pasado, donde se verá envuelta en una increíble aventura con una misteriosa criatura mitad muchacho, mitad perro, llamada **Inuyasha**. Juntos deberán buscar una poderosa piedra sagrada y hacer frente a las fuerzas enemigas que también buscan este objeto.

Inuyasha está basada en la obra homónima de la gran mangaka **Rumiko Takahashi**, autora de **Ranma 1/2** y **Urusei Yatsura**. Esperen próximamente un artículo completo al respecto de esta serie. Grandes misterios, temibles enemigos y mucha aventura está reservada para ellos y los televidentes. ¡No se lo pierdan!

MARATÓN Pokémon

Todavía pueden votar en www.CartoonNetwork.com.mx hasta el 13 de diciembre por sus episodios favoritos de **Pokémon**. Los favoritos se transmitirán en una maratón desde el martes 31 de diciembre a las cinco de la tarde hasta el 1º de enero a la misma hora, culminando con el estreno de un nuevo capítulo dentro de la inauguración de la barra **Toonami**.

SAKURA PARA TODOS

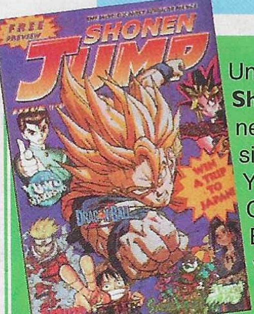
Cartoon Network ya ha transmitido la película de **Sakura Card Captor** (estén atentos a futuras repeticiones, tanto en Conexión Manga como en la página del club).

Ahora los invitamos a nuestro próximo número especial (CM 60), con toda la información de esta hermosa serie y muchas sorpresas. A la venta en la última quincena de diciembre.

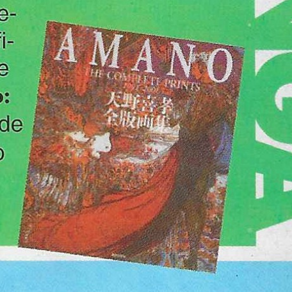
COMICS

Para celebrar su vigésimo aniversario, Wildstrom ofrece su primera miniserie de seis números basados en la siempre popular **Robotech**, con el talento de Tommy June y Jay Faerber en el guión y la colaboración de artistas como Jim Lee, Alé Garza, y Lee Bermejo... Dark Horse ofrece una compilación de la obra favorita de Yuzo Takada: 3X3 Eyes; Key to the Sacred Land... A partir del número 416 de **X-Men**, oriente y occidente se unen de nuevo cuando **Kia Asamiya** se encargue de dibujar -y rediseñar- a los mutantes más famosos del planeta... Dreamwave Productions lanza Transformers Profile Book 1, con información y arte original de los Transformers Generación 1.

MANGA

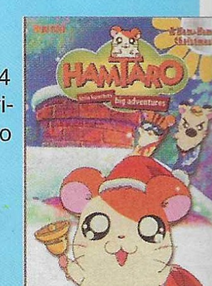


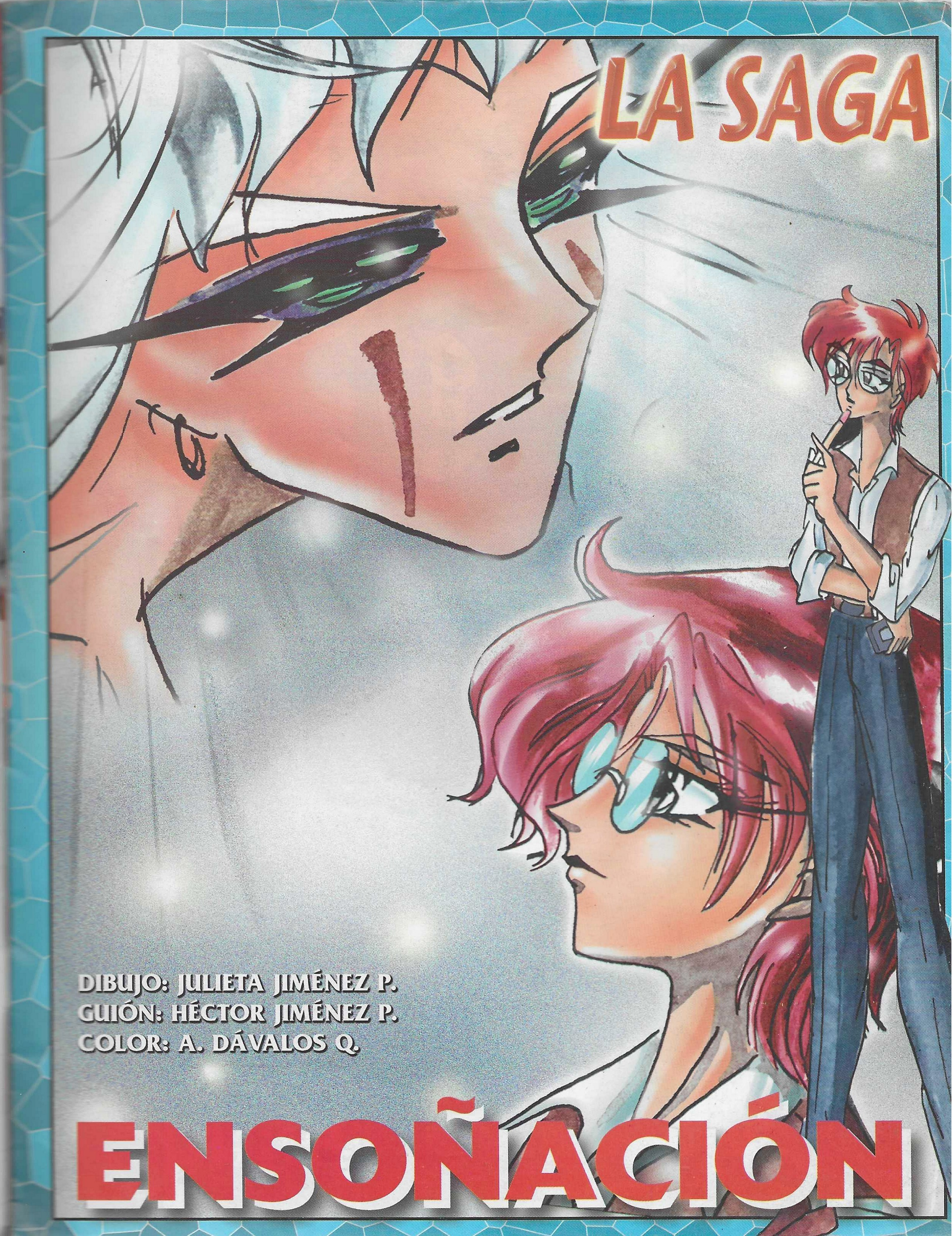
Una de las revistas más famosas, **Shonen Jump**, llega a nuestro continente por parte de Viz, con las versiones originales de Dragon Ball Z, Yu-Gi-Oh! y Yu Yu Hakusho... Neo Genesis Evangelion Trading Card Book incluye 24 tarjetas, exclusivas, seis páginas de ilustraciones y un poster plegable... Los aficionados de Amano no se pueden perder **Yoshitaka Amano: The Complete Prints**, con más de 900 ilustraciones, con textos tanto en japonés como en inglés.



DVD/VIDEO

Por parte de Pioneer Entertainment llega la historia clásica de Katsuhiro Otomo; **Akira** en formato DTS (Digital Theater System)... Para amantes del shojo y el pop, pueden disfrutar los volúmenes de a serie Chance! Pop Session... El volumen 4 de **Hamtaro**, con sus especiales de navidad llega también en diciembre, así como también el primer volumen de Jojo's Bizzare Adventure y la película de **las Chicas Superpoderosas**.

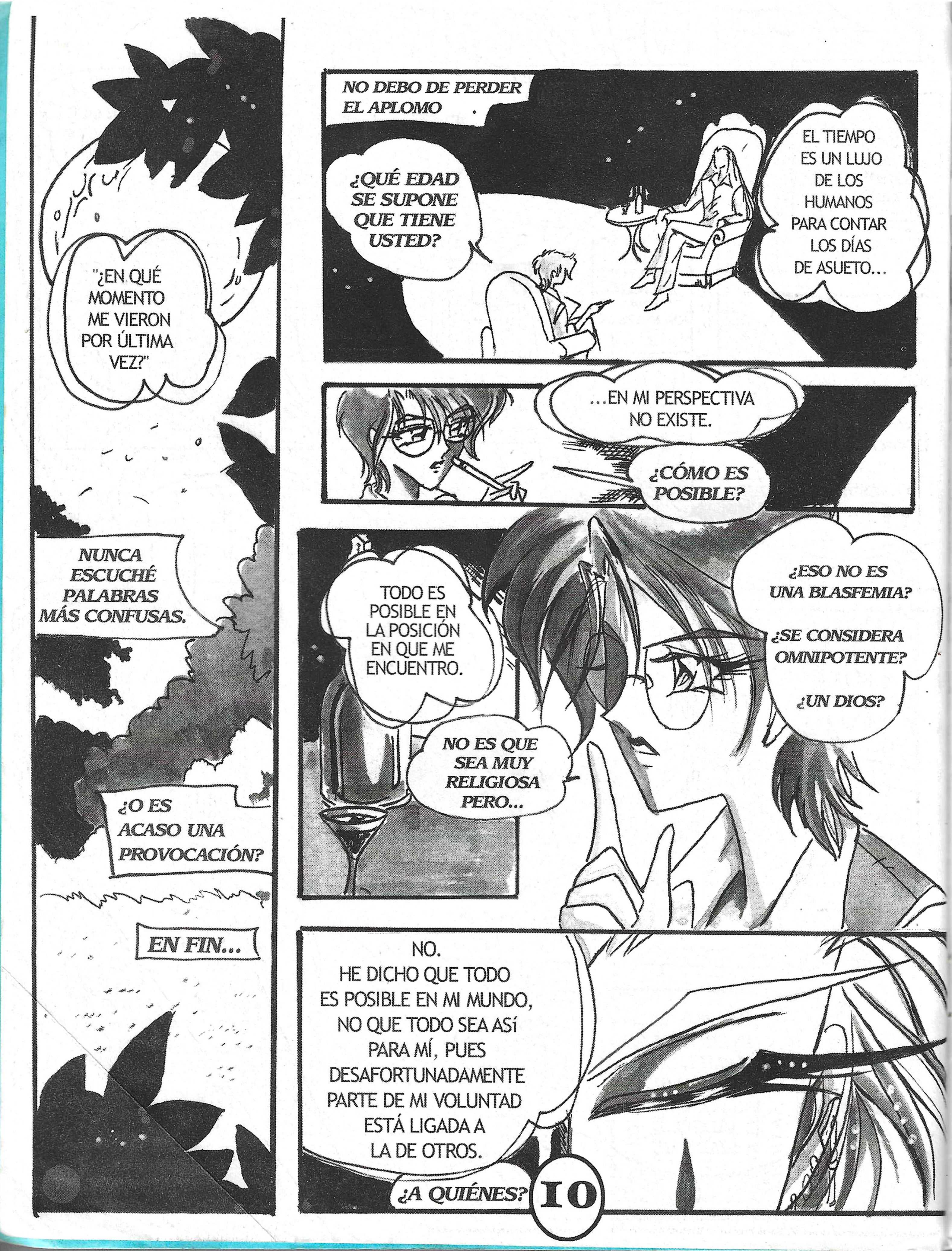



LA SAGA
DIBUJO: JULIETA JIMÉNEZ P.
GUIÓN: HÉCTOR JIMÉNEZ P.
COLOR: A. DÁVALOS Q.
ENSOÑACIÓN

LA GRAN PELEA




TODAVÍA BALBUCEABA MI EDITOR CUANDO ME GIRÓ ESTA ORDEN DE TRABAJO.
NO SE TRATABA DE UN FUNCIONARIO O DE ALGÚN ARTISTA FAMOSO.
PERO AQUEL "SUJETO" SOLICITÓ UNA ENTREVISTA.
COMO FUERA, PARECE QUÉ IMPACTÓ A MI JEFE.
Y ESO SÓLO SEÑALA QUE DEBO HACER BIEN...
...ESTE REPORTAJE.
SIENTO HABERLA HECHO ESPERAR, SEÑORITA
N-NO SE PREOCUPE, ¿S-SEÑOR...?
MI NOMBRE NO IMPORTA, SÓLO SOY UNO DE TANTOS.
ESO SUENA... MUY MODESTO. REALMENTE NO CREO HABER VISTO ANTES ALGO... SIMILAR.
¿LA IMPRESIONO? OH, POBRE NIÑA MÍA. ÚNICAMENTE LOS QUE HAN PERDIDO LA CAPACIDAD DE ENSOÑACIÓN SON INCAPACES DE VERME, ME HAN OLVIDADO.


"¿EN QUÉ MOMENTO ME VIERON POR ÚLTIMA VEZ?"
NUNCA ESCUCHÉ PALABRAS MÁS CONFUSAS.
¿O ES ACASO UNA PROVOCACIÓN?
EN FIN...
NO DEBO DE PERDER EL APLOMO.
¿QUÉ EDAD SE SUPONE QUE TIENE USTED?
EL TIEMPO ES UN LUJO DE LOS HUMANOS PARA CONTAR LOS DÍAS DE ASUETO...
...EN MI PERSPECTIVA NO EXISTE.
¿CÓMO ES POSIBLE?
TODO ES POSIBLE EN LA POSICIÓN EN QUE ME ENCUENTRO.
NO ES QUE SEA MUY RELIGIOSA PERO...
¿ESO NO ES UNA BLASFEMIA?
¿SE CONSIDERA OMNIPOTENTE?
¿UN DIOS?
NO.
HE DICHO QUE TODO ES POSIBLE EN MI MUNDO, NO QUE TODO SEA ASÍ PARA MÍ, PUES DESAFORTUNADAMENTE PARTE DE MI VOLUNTAD ESTÁ LIGADA A LA DE OTROS.
¿A QUIÉNES?



ALGUNOS DIRÍAN QUE A DOS TIPOS DE PERSONAS: LOS ENAMORADOS Y LOS ESCLAVOS ...
LOS QUE DISFRAZAN SUS ANHELOS CON ESTE INTANGIBLE ROPAJE DE FANTASÍA.
¿ENTONCES ES CIERTO QUE SON ORIGINADOS POR DESEOS REPRIMIDOS COMO PLANTEAN ALGUNAS CORRIENTES PSICOLÓGICAS?
¿PSICOLOGÍA?
PALABRA PRESUNTUOSA... ¿NUNCA SOÑASTE ALGO QUE AL DÍA SIGUIENTE NO LOGRABAS EXPLICAR?
TU ÁNIMO, TU CULTURA, INCLUSO LA MÚSICA QUE ESCUCHAS.
TODO PUEDE O NO CONVERGER PARA GESTAR IMÁGENES ONÍRICAS...
...O SIMPLEMENTE...
...CERRAR TU MENTE...
...PARA QUE NADA PUEDA ENTRAR NI SALIR DE ELLA.


NUNCA ENCONTRARÁS DOS PERSONAS CUYA OPINIÓN RESPECTO DE UN SUEÑO SEA LA MISMA.
Y ES PORQUE COMO EN LA NATURALEZA...
TODO SE DA SIN ESPERAR UN POR QUÉ.
POR FAVOR, QUISIERA QUE FUERA MÁS CONCRETO.
DÍGAME...
USTED REPRESENTA UN MUDO DE GRANDES PLACERES, PERO TAMBIÉN DE TERRIBLES TORMENTOS.
¿POR QUÉ? ¿GOZA HACIENDO SUFRIR A LOS DURMIENTES?
YA LO DIJE ANTES...
...SOY UNO DE TANTOS, SI ACASO TE REFIERES A MIS HERMANAS PERDIDAS...


ELLAS ENCUENTRAN MUY CÓMODAS LAS MENTES DE LOS DURMIENTES CUYO MIEDO LOS HACE VULNERABLES.
¿ELLAS SON ACASO REFLEJO DE UNA CONCIENCIA INTRANQUILA?
PUEDE SER, PERO HASTA UN NIÑO CARENTE DE MALICIA PUEDE ABRIGARLAS EN SU SENO.
PERO ENTONCES ¿SON CREACIÓN NUESTRA? ¿SON TODOS USTEDES OBRA DE NUESTRA IMAGINACIÓN?
PODRÍA CREER QUE PARA CADA UNO DE USTEDES EXISISTIMOS MUCHOS DE NOSOTROS. Y ASÍ ES, PERO ES RECÍPROCO.
LA IMAGINACIÓN Y LA MEMORIA A VECES SON UNA MISMA COSA.
¿NUNCA ALGUIEN TE HA CONTADO UN SUEÑO QUE TÚ MISMA YA HAS TENIDO ANTES?


YO ASÍ HE HABITADO EN MUCHOS SOÑADORES.
¿QUÉ HAY DE LOS SUEÑOS PREMONITORIOS?
BASURA, EL FUTURO AÚN NO EXISTE, POR ESO SUPONES HABERLO SOÑADO.
¿Y EL SEXO QUÉ PAPEL JUEGA?
EL QUE TÚ QUIERAS DARLE, YO IGUAL DISFRUTO LAS MENTES DE LAS MUJERES FRÍGIDAS.
¡POR DIOS, ESTO NO NOS LLEVA A NADA!
"SI, PERCIBO TU FRUSTACIÓN"
SÓLO DÍGAME UNA COSA:
¿QUÉ ES USTED EN REALIDAD ?
"NO CREO PODER EXPLICÁRTELO DE MANERA QUE LO ENTIENDAS"
¿PARA QUÉ ME LLAMÓ ENTONCES?


PARA RECORDARLES...
...QUE SOMOS INHERENTES A LA CONDICIÓN HUMANA...
...Y QUE NOS NECESITAN...
...TANTO COMO NOSOTROS A USTEDES.
POR ESO, MI QUERIDA AMIGA...
...NUNCA DEJES DE SOÑAR, SI NO, ¿DE QUÉ TE SERVIRÍA ESTAR DESPIERTA?
TODO ESTO...
...ES MUY AMBIGÜO!
¿CUÁNDO? ¿CÓMO?
¿QUÉ ES ÉL? ¿PUEDES DECÍRMELO?
¿TÚ HABLASTE CON UNA ENSOÑACIÓN?


ASÍ ES, SEÑOR.
Y CREO QUE COMO TAL PERMANECERÁ .
¿CÓMO PODRÍAMOS EXPLICARLO?
PERO UNA COSA ES SEGURA...
MIENTRAS HAYA QUIENES CONSERVEMOS ANHELOS...
...TANTO ÉL COMO NOSOTROS...
SEGUIREMOS EXISTIENDO.
IDEA ORIGINAL:
DIBUJO:
GUIÓN:

Calidad antes de Cantidad

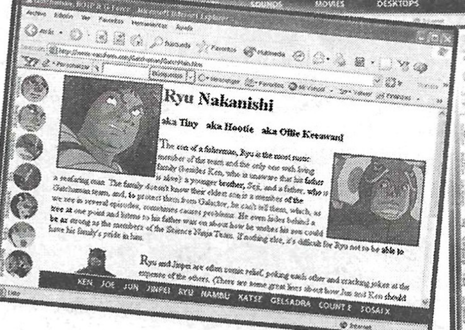
Por X. L.

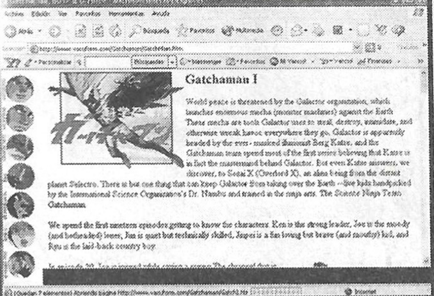


Ahora tenemos solamente dos páginas que recomendar, pero eso si; de las mejores que hay:

GATCHAMAN, BOTP & G FORCE

www.vacuform.com/Gatchaman/Gatchmain.htm

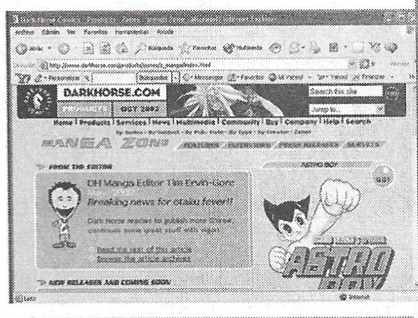




Pocas páginas dedicadas a esta serie son tan completas. Precisamente por ser una serie clásica escasa información puede recopilarse. Este sitio es la excepción:
En primer lugar su navegación es sencilla al manejar una sola barra con todos los temas a la mano, así como también el diseño es sencillo pero efectivo. Su información abarca todas las series y versiones de **Gatchaman** conocidas: **Gatchaman, Battle of the Planets, G-Force, Eagle Riders** y los ovas realizados en 1994. Incluye también una línea de tiempo con los acontecimientos más importantes de esta serie, biografías de personajes, lista de capítulos de cada versión y sus respectivos actores de doblaje. Con respecto a bajables (no digo downloads porque me acusan de malinchista) son de lo más variado; imágenes originales de la serie de televisión, fondos de escritorio, sonidos y videos, digo, ¿qué más necesitan? Pueden armar su propia serie de **Fuerza G** con lo que hay aquí. Sólo falta la canción de **Parchis** con que iniciaba la serie en España. ¿Alguien la tiene?

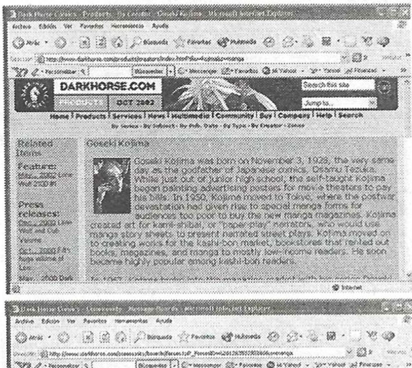
Dark Horse Manga Zone

www.darkhorse.com/products/zones/z_manga/index.html



O más fácil; conéctense a **www.darkhorse.com** y con un clic en la liga correcta llegan sin problemas.
Dark Horse Comics publica mucho del mejor manga original en Estados Unidos, y a través de tiendas de comics ha dado a conocer este material en nuestro país (**Ghost in the Shell**, **Dirty Pair**, entre otras). La página oficial de Dark Horse abarca infinidad de géneros y opciones, pero en esta ocasión nos ocuparemos de su zona dedicada al manga.
En ésta podemos encontrar avances de sus próximas ediciones, como las compilaciones de **Astroboy** originales de **Osamu Tezuka**, o las series **Lone Wolf and Cub**, tanto la original de **Goseki Kojima** como la nueva versión de **Francisco Ruiz Velasco**. Su buscador permite localizar temas relacionados directamente con sus series favoritas -**Blade of the Inmortal**, **Oh Mi Diosa**, **Gunsmith Cats**, **Shadow Lady**, etc.- Muchos tópicos pueden discutirse en su **Manga Forum** sobre diversos temas (muchos lectores de América Latina participan). A través de esta zona pueden bajar fondos de escritorio de diversas resoluciones para cualquier tipo de pantalla.
Uno de sus mayores atractivos es tener información sobre los realizadores de estas ediciones, extensas biografías de autores originales, así como artículos y noticias firmados por **Tim Ervin-Gore**, editor de la división manga de Dark Horse.







Eso es todo. Tenía otra página para comentarles (**www.hotangelprincess.com**), pero cierta persona encargada del Buzón me acomodó una moquetiza y me amenazó con otra peor si volvía a hablar del tema. Lo siento.



Ciencia

Por alguna insana y puede que hasta masoquista razón, muchas personas piensan que el destino de la humanidad es la aniquilación total inevitable. Por pesimista que sea esta visión, lo cierto es que ha dado pie a una gran cantidad de muy buenas historias de ciencia ficción. En Japón el tema post-apocalíptico tiene variantes bastantes interesantes que van desde el tratamiento místico, religioso e incluso político (muchas veces todos estos temas se combinan).

"NO NECESITAMOS OTRO HÉROE"

En el tema post-apocalíptico se plantea un mundo posterior al caos en donde los sobrevivientes tratan de reconstruir de alguna forma su sociedad. Por supuesto en estas historias los más fuertes son los que sobreviven. Irónicamente en estos relatos, la causa que propició la casi extinción de la raza humana pasa a un segundo término y en muchos casos, cuando la historia se plantea a cientos de años después del Apocalipsis incluso los sobrevivientes relatan el hecho (guerra, desastre natural, caída de un meteorito, etc) como si se tratara de una leyenda.

Dependiendo del autor, la historia post apocalíptica será o muy deprimente o esperanzadora, sin embargo las visiones pesimistas son las que imperan. Los protagonistas son personas cínicas y raro es que exista un héroe ya que la mayoría de personajes sólo buscan sobrevivir y obtener un beneficio personal por sobre los demás. En estos relatos a veces parece que la humanidad regresa a un estado primitivo en donde ya no existe la tecnología, sólo unos cuantos artilugios, residuos del mundo antes del caos que por lo general está en manos del "malo" y que usa para dominar a los más débiles.

DESPUÉS DEL CAOS

Muchos relatos se sitúan después de una hecatombe nuclear (la Tercera Guerra Mundial). En este tipo de historias es común ver ciudades destruidas, paisajes desérticos y guerreros a lo Mad Max. **El Puño de la Estrella del Norte** es uno de los más representativos en este aspecto. Lo que ofrece este relato es un protagonista (un tipo mezcla de Mad Max y Sylvester Stallone) es un guerrero que lucha por los débiles a quienes protege de salvajes pandillas motorizadas, peleas brutales y sangrientas (aunque algo exageradas) en un mundo deprimente.

Ángel de Batalla Alita es otra historia en donde se nos muestra un mundo devastado y oscuro, la más alta tecnología se combina con la pobreza más extrema. **Alita**, la heroína, es un androide con sentimientos, inocente en muchos aspectos y que al perder su primer amor decide endurecer su carácter para ya no sufrir más. Alita pasa de ser caza recompensas a deportista extrema y por momentos parece sólo buscar la felicidad personal por encima de todo y de todos. La Leyenda de la Madre Sarah y Akira, ambas de Katsuhiro Otomo plantean mundos post apocalípticos en donde después del caos, la sociedad lucha por reconstruirse para volver a ser la de antes, pero el interés de unos cuantos sólo consiguen crear nuevos conflictos lo que lleva a pensar incluso en la destrucción total de la humanidad.

Bastard, a pesar de lo enredado de su historia, nos plantea un mundo de magos y demonios estilo edad media, pero después nos enteramos que este mundo surgió a raíz de la destrucción de la sociedad actual por parte de una fuerza superior

A últimas fechas se ha puesto de moda la expiación de las culpas y pagar por los pecados para que la humanidad evolucione.

Ficcion V

Por Lobo

(¿Dios? ¿Los ángeles?). Bastard es una de esas historias en donde se toman los relatos bíblicos para reinterpretarlos al gusto del autor.

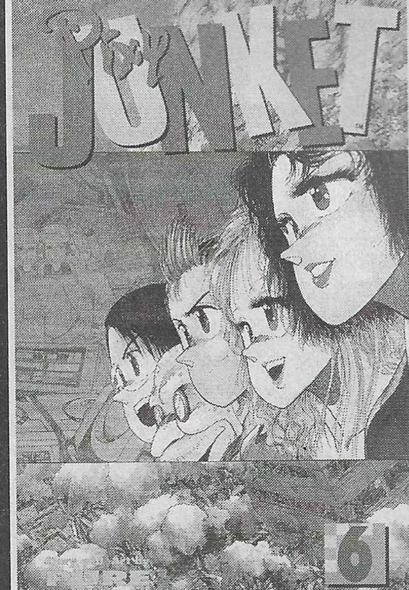
Sin embargo, no todos los relatos son tan pesimistas, algunos son optimistas y hasta divertidos. Tal es el caso de **Conan, el Niño del Futuro**. En esta historia Conan nace en un mundo devastado en donde las viejas ciudades están sumergidas en el fondo del mar. La mayoría de las personas viven en pequeñas aldeas de forma pacífica, aunque claro, existen también villanos (sino que chiste) que intentan dominar al mundo (o lo que queda de él) con un toque cómico y con leves tintes de melodrama. La historia de Conan está más cercana a un relato tipo Heidi que un drama post-apocalíptico, e incluso al final todos viven felices y tratando de crear un mejor futuro.

El tema post-apocalíptico tiene variantes bastantes interesantes que van desde el tratamiento místico, religioso e incluso político.



Claro que muchos piensan que la preservación de la especie es lo más importante, así que si la humanidad lleva la Tierra a la destrucción, esto no importa ya que siempre existe un plan de supervivencia. Por ejemplo, en **La Princesa de los Mil Años**, al saber que el planeta Lametal está a punto de chocar contra la Tierra los gobiernos de todo el mundo se ponen de acuerdo para construir una gigantesca nave espacial para que escape la humanidad. Lástima qué las diferentes naciones pensarán que era más importante salvar a las personas de su país por encima del resto de la humanidad, dando como resultado que al final la pobre de Yayoi la hiciera de mártir sacrificándose para salvar a la ingrata raza humana (ups, perdón por el cinismo).

En **Pixie Junket** se plantea una solución más fácil para salvar a la humanidad: Una vez que están frente a la destrucción debido al alto grado de contaminación, los humanos han sido puestos en letargo esperando a que la Tierra se recupere poniendo a androides-clones en su lugar para que mantengan viva a la sociedad. Por supuesto que algunos reemplazos, entre ellos los héroes del relato, no están dispuestos a ser desechados cuando los seres humanos reales despierten. Vaya solución fácil.



SALVACIÓN

A últimas fechas parece que se ha puesto de moda la expiación de las culpas y pagar por los pecados para que la humanidad evolucione. Ya no es prioridad salvar al mundo de la destrucción, ahora al contrario muchos piensan que la humanidad debe ser destruida ya que se considera como un virus que está matando a la Tierra poco a poco. En **X-1999** el personaje de Kamui debe plantearse la pregunta de si la humanidad merece seguir o desaparecer ya que en sus manos se encuentra la elección de la salvación o la completa aniquilación de los seres humanos al unirse ya sea a los Dragones de la Tierra o los Dragones del Cielo.

Ciertamente hablar de religión es hablar del fin del mundo, pues la mayoría de las religiones plantean como es el principio y el fin de la humanidad. La religión cristiana y los rollos del Mar Muerto sirven de base para que el estudio Gainax cree una de las mejores historias post-apocalípticas del anime: **Neo Genesis Evangelion**. Aquí se plantea un mundo post-apocalíptico en donde la mayor parte de la humanidad se extingue por el sobre-calentamiento de la Tierra y otros fenómenos naturales causados por la supuesta caída de un meteorito en la Tierra. Después nos enteramos que el supuesto meteorito no era otro que Adan, al cual los humanos reducen a un estado de embrión. Aquí se plantea una idea muy interesante; el Armagedon ya no es un acto divino, sino un hecho manipulado por los mismos seres humanos.

En este caso, Marduck es un grupo de ancianos que ante todo buscan la evolución de la humanidad a un ser único y perfecto, ya sea que los humanos estén de acuerdo o no. De hecho, Shinji, Rei, Asuka y la mayoría del grupo Nerv son manipulados (sin saberlo) para conseguir el objetivo de Marduck. Sólo el líder de Nerv (Gendou Ikari) se opondrá a los intereses de Marduck, aunque claro está, sólo lo hace para manipular el Tercer Impacto a su antojo. Vaya héroes que tiene esta historia.

Tal vez sean los tiempos en que vivimos, en donde la destrucción y el caos parecen estar de moda, pero lo cierto es que los temas post-apocalípticos son una gran fuente de inspiración para el manga y el anime.

En el próximo número toca el turno a los Space Opera, donde las batallas espaciales y los cruceros intergalácticos son parte fundamental y recuerden... Que la Fuerza esté contigo... ¡No, perdón, que diga!:

¡OTAKU POR SIEMPRE!



BATALLA DE LOS PLANETAS

Por Ángel Zúñiga

El Cómic

Dentro de la reciente ola por resucitar éxitos clásicos (Transformers, Thundercats, He Man, Robotech e incluso Saint Seiya) se encuentra Gatchaman, la serie mejor conocida como Batalla de los Planetas (Battle of Planets) en E. U. o Fuerza G en español. Independientemente de los comics españoles, basados totalmente en la serie de televisión, **Top Cow Comics** (división de Image Comics, editores de Spawn) han publicado nuevas historias para llevar a este equipo de héroes al siglo 21. Estas ediciones a la fecha pueden conseguirse en las tiendas de comics, exceptuando el número uno por razones abajo explicadas.

¡BATALLA DE LOS PLANETAS AGOTA SU VENTA!

Las historias de estos nuevos comics están basados más en la serie transmitida en Estados Unidos, con el nombre de Battle of Planets, la cual es considerada por la revista **Wizard** una de las 10 mejores animaciones de todos los tiempos, por su técnica, historia y difusión de la animación oriental en occidente.

El trabajo creativo corrió a cargo de diversas personalidades de Top Cow y del medio del comic en general. El guión corresponde a **Munier Shurief**, escritor del popular (aunque breve) Battle Chasers; los lápices son de **Wilson Tortosa**, dibujante que hace en este comic su exitoso debut; el color digital es de **Shane Law** y los estudios **Udon**, mientras que uno de los principales atractivos fueron las cuatro portadas diferentes de su número uno, realizadas por artistas de la talla de **J. Scott Campbell** (Danger Girl), **Michael Turner**, **Marc Silvestri** y el popular **Alex Ross**, dibujante de la aclamada serie Kingdom Come. La primera edición de esta serie salió a las tiendas el diez de julio del 2002. El día 11 del mismo mes, de acuerdo a los reportes de sus distribuidores, la edición número uno de Batalla de los Planetas vendió completamente su edición.

> Top Cow Comics ha publicado nuevas historias para llevar a este equipo de héroes al siglo 21.

"Bueno, es una buena señal que un comic agote su tiraje casi a una hora de haber salido al mercado", dice **Matt Hawkins**, presidente de Top Cow. "Mandamos un amplio sobretiro en esta primera edición, pero incluso con el sobretiro parece que subestimamos la demanda del comic. Considerando que esta primera historia consta de sólo tres comics, estamos evaluando crear una segunda edición del primer número o simplemente preparar la compilación de los tres primeros más rápido de lo que habíamos planeado. Quisiera escuchar la retroalimentación con los vendedores para saber lo que prefieren ver".

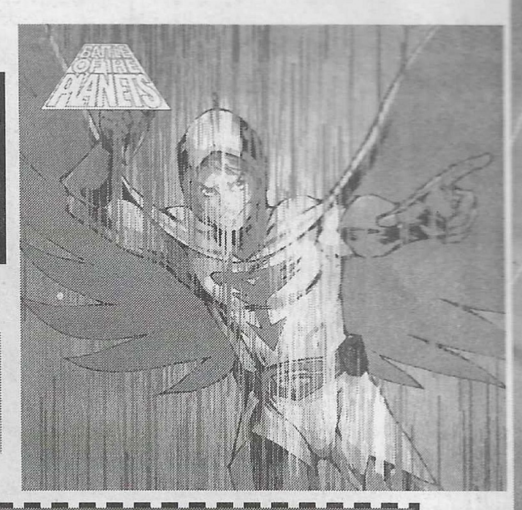
SOBRE LA EDITORIAL

Top Cow Comics se fundó en diciembre de 1992 y actualmente publica su línea de comics en 21 lenguajes en más de 55 países. La compañía ha colocado 20 de sus títulos entre los primeros lugares de la industria, logro no conseguido por otra editorial en las últimas dos décadas. Su título más reconocido, **Witchblade**, fue el Filme Original realizado por la cadena TNT número 1 en el año 2000, y actualmente lleva su segunda temporada como serie de televisión (que en México se transmite por Warner Chanel en televisión de paga).

En los campos ajenos a los comics, Top Cow también esta involucrado en el desarrollo de películas, series de televisión con actores o animadas. Han otorgado exitosas licencias para realizar diversas mercancías de sus productos como son juguetes, ropa, posters y litografías, calendarios, ornamentos de navidad, tarjetas coleccionables, juegos de video y de rol.



Battle of Planets es considerada una de las 10 mejores animaciones de todos los tiempos por la revista Wizard.



FICHAS TÉCNICAS

A continuación presentamos la fichas técnicas de los números más relevantes de **Battle of the Planets**, con una breve sinópsis de su trama. Las fichas están actualizadas hasta el número seis, correspondiente al mes de diciembre:

Battle of the Planets 1, 2, 3 y 4

Fecha de lanzamiento del número 1:
10 de Julio del 2002
Fecha de lanzamiento del número 4:
31 octubre del 2002
Publicados por Top Cow Comics
Escrito por **Munier Shurief**, lápices de **Alex Ross** y **Wilson Tortosa**, color digital de **Shane Law** y **Udon Studios**.
Cuatro portadas variables del número 1, con arte de **J. Scott Cambell**, **Michael Turner**, **Marc Silvestri** y **Alex Ross**.
Unidos para proteger a la Tierra, **Fuerza G** es un equipo de cinco adolescentes altamente entrenados para proteger al mundo de toda amenaza planeada por **Zoltar** y las fuerzas de **Spectra**. Usando una amplia variedad de armas y vehículos, el equipo ampliamente conocido por su serie animada en los años 70 es llevado al siglo 21 por los mejores talentos del comic.
En este número, las cosas parecen ponerse peor para **Fuerza G** mientras la amenaza de **Spectra** contra la **Central Oeste** continúa. ¿Pero puede el equipo tener esperanza de derrotar a las fuerzas de **Zoltar** si ni siquiera se pueden llevarse bien entre ellos? La Tierra confía en eso, pues el tiempo se está acabando.

Battle of the Planets 5

Fecha de lanzamiento:
21 de noviembre del 2002
Publicado por Top Cow Comics
Escrito por **Munier Shurief**, lápices de **Wilson Tortosa**, portada por **Shane Law** y **Udon Studios**.

Battle of the Planets 6

Fecha de lanzamiento: **19 diciembre del 2002**
Publicado por Top Cow Comics
Escrito por **Munier Shurief**, lápices de **Wilson Tortosa**, color por **Shane Law** y **Udon Studios**.

Cuando varios hombres de negocios prominentes cometen suicidio de forma extremadamente violenta, la policía los ve como casos sin importancia. Pero el jefe **Andersen** no los ve así, así que envía al equipo a investigar la misteriosa conexión con **Spectra**. Mientras tanto, realizando una prueba de diagnóstico a la nave **Phoenix**, **Tiny** hace un sorprendente descubrimiento.
Este número marca el inicio de una historia de cuatro partes llamada **Under a Blood Red Sky** (Bajo un Cielo Sangriento y Rojo): **Zoltar** ha liberado un arma más letal que todas sus anteriores. La lluvia sobre **Central Oeste** lleva consigo un peligroso virus alienígena. Este virus diseñado por Zoltar le dará la habilidad de controlar las mentes de la vasta población de esta ciudad. ¿Cómo podrá **Fuerza G** sobreponerse a situación tan adversa?





Esta es una revisión muy somera sobre las nuevas series de Fuerza G en los comics norteamericanos. Esperamos les haya gustado, y próximamente tendremos mayor información sobre las nuevas series de comic basadas en éxitos japoneses: **Transformers Armada**, **Lone Wolf 2100** y **Robotech**, así como una revisión a los nuevos **Hombres X** dibujados por **Kia Asamiya**.



La Casa d
Nag

Bueno, hay que ser sinceros: No hay universidades o instituciones que reconozcan la creación de la historieta como una carrera, en gran parte porque la elaboración de estas obras es mediante conocimientos empíricos (o sea, que no lo aprendes en una escuela). También hay que reconocer la falta del oficio en muchos aspirantes, que por saber copiar baratijas de Dragon Ball ya creen ser capaces de realizar una historieta con guión, trasfondo y todo en un esquema de trabajo con plazos de entrega fijos. Por si fuera poco, por ese tipo de trabajo quieren que se les pague bien.

Los que han estado inmersos en el medio de las historietas (los creadores, no a los lectores) saben mejor que nadie que a raíz del boom del cómic han surgido infinidad de escuelas, estudios, grupos editoriales pequeños e incluso instituciones que han incluido en sus cursos de diseño clases y temas enfocados a la realización de historieta. Estos cursos -que han resultado en su momento- no han llenado las expectativas de su gente, que prefiere seguir puliendo su trabajo de manera autodidacta.

Cuando llegó a mis manos la invitación a la inauguración de la **Casa del Cómic Nagual**, consideré que este caso no podía ser diferente. Pero hay que reconocer que una nueva opción en este medio siempre es digna de conocer y explorar, así que nos lanzamos a ver que sucedía (además no había nada bueno en la tele).

ANTES QUE NADA...

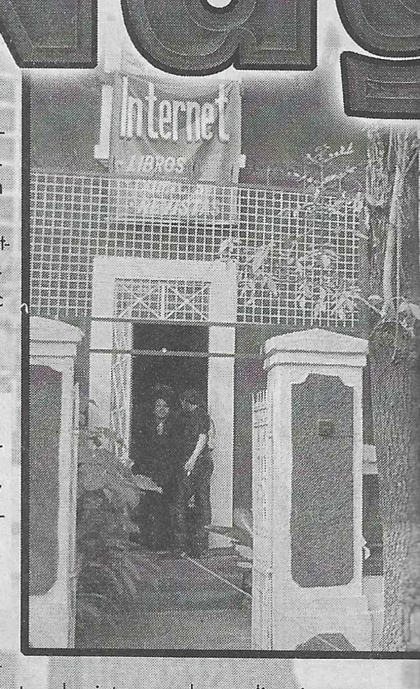
Pienso que hay que hacer un poco de historia sobre **Nagual Comix**, una firma editorial de carácter extrovertido, no por el tipo de material que publica sino por su nivel de difusión, mucho mayor en provincia que en el D. F. Desde hace ocho años, **N-Comix**, dirigidos por **Alejandro Ortiz Quintero**, han introducido material hentai (original o traducido directamente de oriente) y la cultura del doujinshi (parodias de personajes conocidos) dentro de sus diversas publicaciones: **Nagual, Mitox, Hp, SD** y **Erzebeth**, las cuales, repito, son más conocidas en provincia que en la capital.

La Casa del Cómic es algo más que una estructura editorial: Es un lugar donde niños, jóvenes y adultos pueden reunirse para aprender y desarrollar su talento artístico.

Lo que sigue es tomado directamente de la invitación a la inauguración de la Casa del Cómic Nagual:

"Editorial Nagual es una empresa cuya trayectoria ha sido sólida y constante a lo largo de su vida. Actualmente cuenta entre sus filas con talentosos artistas en el campo del dibujo, guión, tintas y tramas. Cómo empresa dedicada a la industria del cómic en México se ha dado a la tarea de buscar talento entre los jóvenes para impulsarlos y que logren colocarse en el medio como artistas.

"Ahora, **Editorial Nagual** abre sus puertas con una nueva ubicación para impartir el primer curso de dibujo e ilustración fantástica a nivel profesional. La Casa del Cómic Nagual es algo más que una simple estructura editorial: Hoy es un lugar donde los niños, jóvenes y adultos pueden reunirse para aprender y desarrollar su talento artístico".



Ubicada en la calle Libertad # 4, Col. El Recreo, en la Delegación Azcapotzalco, la Casa del Cómic se encuentra instalada en un edificio que se adapta perfectamente a los intereses de sus directivos: En un extremo se ubica la tienda de comics, con material extranjero, nacional, de la editorial N-Comix y próximamente material europeo, como Editorial Norma entre otros.

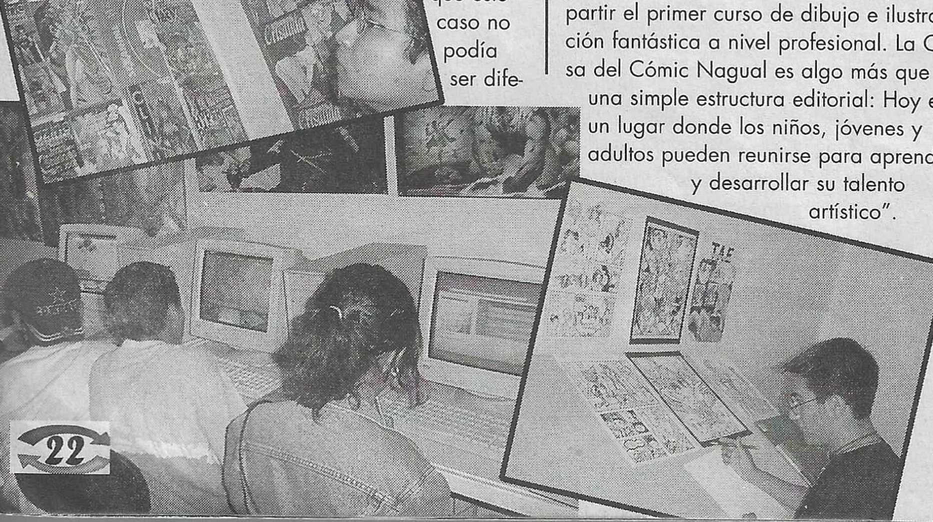
Los salones para clases de dibujo y otros cursos -modelismo, serigrafía y aerografía- se encuentran cómodamente instalados, facilitando tanto el trabajo en grupo como la intimidad cuando se imparten clases de dibujo al desnudo.

Independientemente de su labor como difusora de la historieta, Casa del Cómic también ha realizado tratos con asociaciones civiles para difusión de eventos en museos y conferencias para la cual la Casa facilitaría la infraestructura.



FORJANDO DISCIPLINA

Durante la conferencia de inauguración -realizada a finales de octubre- se contó con la presencia del señor **Alejandro Ortiz Quintero** (director general y editor de N-Comix), **Jorge Hernández López** (director de la Casa del Cómic, colaborador de Conexión Manga), **Romy Villamil** (una de las maestras y redactora de Conexión Manga) y **Roberto Ortiz Quintero** (director jurídico de N-Comix). Todos expresaron su gusto por la inauguración de este centro y sus parecer sobre la industria del cómic en México.



el Cómic ...gual

Por X. L.

"No hay un punto estratégico para trabajar en el medio, pero si hay talento", comentó Jorge Hernández. "Nuestra intención es forjar disciplina en los estudiantes para desarrollar el trabajo editorial a nivel nacional e internacional".
"Ofrecemos el costo de los cursos y el material de la tienda a un precio accesible" señaló Romy Villamil. "Además, dentro de los cursos se manejara material de diversas partes del mundo (japonés, americano y europeo), así como también cursos especiales para dibujantes de portadas e ilustradores".

EL PLAN DE ESTUDIOS
Los talleres de dibujo se dividen en cursos **Básico**, **Avanzado** y **Especializaciones**:

BÁSICO
Introducción
Dibujo de la figura humana I
Dibujo de imitación
Dibujo del natural
Dibujo lineal geométrico
Perspectiva I
Técnicas básicas de representación gráfica (lo que es uso y empleo del material especial de dibujo).

AVANZADO
Dinámica del dibujo
Dibujo de la figura humana 2
Perspectiva 2
Técnicas de fondeo
Entintado
Tramas y texturas
Técnicas avanzadas de representación gráfica
Trabajo en cartón y material profesional
Medio tono y color por computadora
Taller de elaboración de guiones y personajes
Especificaciones y formatos para el trabajo editorial

El curso está diseñado para buscar el mayor rendimiento de cada dibujante, preparándolos en periodos de seis meses.

ESPECIALIZACIONES
Taller de manga (hentai, shojo, shonen,yaoi, yuri)
Taller de cómic (cómico, artístico, ficción)
Taller alternativo (erótico, épico, gótico)

Entre sus maestros se encuentran dibujantes como **Alfonso Ruíz**, colaborador para Seducción 3X y Lulú Comics (¿recuerdan a Gehena y la Familia Trickie Trake? Pues él no la dibujaba); **Gabriel Madrigal**, egresado del INBA y colaborador para el Excelsior, Proceso y en la Revista Hentai de Editoposter; **Romy Villamil**, popular colaboradora en las páginas de Conexión Manga y publicaciones de género erótico y **José Luís Vázquez**, dibujante titular de N-Comix.

El curso está diseñado para buscar el mayor rendimiento de cada dibujante, preparándolos en periodos de seis meses en los cuales estarán listos para manejar y ofrecer sus proyectos de manera más profesional. Cabe señalar que dentro de los futuros proyectos editoriales de N-Comix se encuentra la edición de novelas gráficas naciones, con el apoyo de la primera generación de alumnos egresados. Los cursos por el momento no tienen validez oficial, aunque sus directivos están trabajando en ello.

Esto es a grandes rasgos la Casa del Cómic Nagual, y la mejor forma de conocer la labor de sus directivos y lo que ofrece es acercándose a ellos.

¡ACERCATE A CONOCER LA CASA DEL COMIC!
Conexión Manga y **N-Comix** te ofrecen una beca permanente, con 25% de descuento y sin cuota de inscripción a los lectores que se presenten con esta revista, recibiendo además espacio exclusivo dentro de los salones y trato preferencial.







Buzón

Por Ángel Princess y Goji

¡Hola a todos! Me alegra ver por sus entusiastas cartas que el gusto por manga y el anime no ha disminuido. Sigan así, otakus. Cooomenzamos!

Hola, amigo Manuel. Me alegra que te hayas vuelto fan de nuestra revista gracias a la portada del número 20, que presentaba a Escaflowne. Aunque comentas que por donde vives no hay ni luces de lo que es manga y anime, ni modo. Manuel nos pide que publiquemos los finales de Evangelion y Caballeros del Zodiaco (¿otra vez? Pero si hemos hablado de eso hasta el cansancio.) ¡Goji! Ejem, Manuel, como Goji comentó tan delicadamente ya hemos hablado del final de Evangelion en los números 30 y 32 y del final de Caballeros del Zodiaco en los números 10, 12, 13 y el especial de Saint Seiya. ¿Sabes Goji?, Manuel comenta que tienes malos gustos pues piensa que Sakura no es lo máximo porque hay chavas que están mejor, como Saori de Saint Seiya o Lisa de Robotech (oye, el físico no es todo. Sakura me gusta por dulce y tierna.) ¿Mmm? ¿Qué pasó con mi Goji pervertido? (¡oye!) Je, perdón. Por último Manuel, sobre tu petición de seguir publicando chicas Hentai, veremos que podemos hacer al respecto (¿te conformas con Ángel en tanga?) ya me extrañaba, nunca cambiaras. En fin Manuel, hasta pronto y publico tu dirección para que tengas muchos amigos por correspondencia.

Juan Manuel Figueroa Sánchez,
Pinal de Amoles Qro., Col. La Dinamita,
Sobre carretera San Juan del Rio Xilitla,
C. P. 76300, Sin.

Nuestro amigo Edson nos felicita por la calidad de nuestra revista, y dice que somos igual de buenos que las revistas españolas de anime (¿igual? No, ¡somos mejores!) Que modesto eres, lagartija. Edson, esperamos pronto publicar más información sobre Cyber Team ya que comentas que es uno de tus animes favoritos. También veremos si podemos encontrar una página de Internet que hable de este anime para comentarla dentro de la sección ¡En la Matrix! Edson, tu sugerencia de publicar un artículo sobre los maestros de los héroes en el anime nos parece muy buena y la tomaremos en cuenta (si, hablemos sobre todo del maestro Roshi, del cual he aprendido mucho.) ¿Cómo hacer el Kame-hame-ha? (no, tonta, de cómo esconder revistas hentai o de cómo ver los chones de las chicas lindas y...) ¡Ya, pervertido! Grrr. Edson, creo que voy a tomar en cuenta tu sugerencia de cambiar a Goji por un Patapi, que en definitiva es más tierno. Bueno, chao Edson y gracias por tu carta.

Edson Rodríguez Guiza,
Tecamac, Mex.

Miguel Ángel a sus 12 años parece todo un otaku entusiasta del anime y manga. Gracias por los besos y abrazos que me mandas, y como lo pides te los mando de regreso: ¡Mua! (óyeme niño, no pedalees mi bicicleta.) No seas celoso Goji. Miguel comenta que le gustaron mucho los artículos sobre Samurai X, Sakura Card Captor y sobre shojo y hentai. El dice que las chicas se ven bonitas en su traje de marinero (conque precoz el chavito.) Aunque dice que Sakura no se queda atrás ya que es -en sus propias palabras- despiadadamente hermosa (¡Así se habla! ¡Tú si eres de los míos, Miguelito!) Ahora si lo apoyas, ¿verdad? En fin Miguel, esperamos poder hablar más de Sakura (busca nuestro especial en el siguiente número) y Samurai X, como lo pides. Sobre tu pregunta, para que puedas conseguir los números atrasados de Conexión Manga envía un giro postal a nombre de Arnulfo Flores Muñoz a la dirección de esta editorial, el costo de ejemplar es de $15.00 más $10.00 por revista, lo que quiere decir que cada número atrasado te costará $25.00 y los recibirás por correo certificado a tu domicilio, y aprovecha nuestra suscripción y así ya no perderás más números de Conexión Manga. Gracias por tu dibujo para Galería y por tu sugerencia de poner una Galería para hombres (¿o sea una Galería de chavas en mini-bikinis?) Pervertido. Sayonara, Miguel Ángel.

Miguel Ángel Vega Castillo,
Toluca, Mex.

¿Qué tal, amiga María? ¿Puedo llamarte por tu alias; Maky? Tu carta es muy agradable, sobre todo porque la adornaste con dibujos de tu personaje. Gracias por tus saludos y felicitaciones para la revista. Oye Maky, ¿En serio piensas que Goji es súper adorable? (oye, ella sólo dice la verdad.) Mmm... Tienes razón, pues también dice que eres algo pervertido (grrr) Maky, sobre tu petición espero que alguna vez podamos hacer un artículo sobre yaoi como lo pides. Te agradecemos el dibujo que mandas para Galería. Por cierto, si dices que te fascina dibujar, pues échale ganas para que vayas mejorando. Recuerda que de ti depende realizar tus sueños (uf, ya vas a empezar con tus frasecitas.) Ya, Goji. Ay, Maki, ya ves como es Goji, ¿y aun así me pides en tu carta que no lo regañe? Je, por último Maky, aunque hubiera querido poner tu dirección para que tuvieras amigos por correo, te faltó poner tu código postal. Vuelve a escribir para poner todos tus datos, ¿si? Hasta la próxima, Maky.

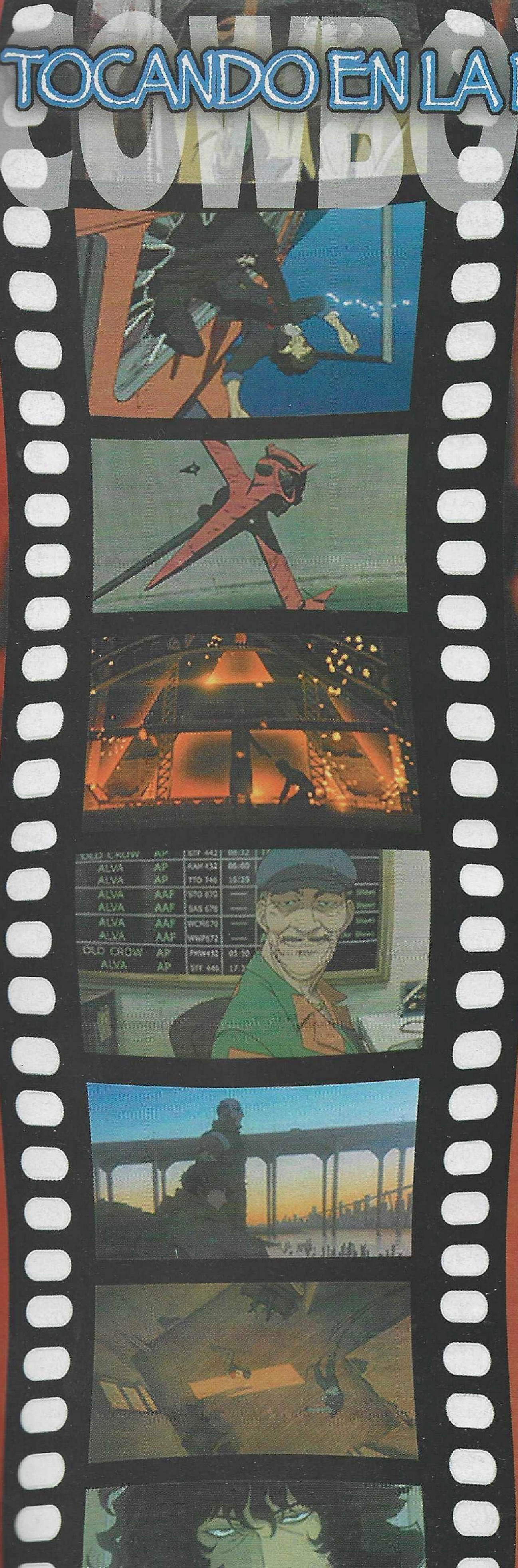
María A. (Maky)
Los Mochis, Sinaloa



Gabriela Aguilar es una gran fan de Escaflowne y por lo mismo pregunta en que números hemos publicado artículos de esta serie. Gabriela, algunos de los números donde hemos publicado artículos sobre Escaflowne son 20, 24 y 33, pero esperamos publicar más artículos sobre esta serie. Sobre tu pregunta Gabriela, hasta donde sabemos TV Azteca ahora no está transmitiendo anime, esperamos que esto cambie en el futuro, la esperanza muere al último, ¿no? Sobre tu otra petición, veremos si podemos publicar más fichas sobre los personajes de Escaflowne y para tu información si existen videos con los capítulos de Escaflowne (Escaflowne, Escaflowne, ¿no se sabe de otra?) Ya basta, Goji. Gabriela, esperamos complacer tus peticiones, incluyendo la de no hablar del final de Escaflowne ya que no pierdes la esperanza de verlo (ay, pues ya dile que al final...) Goji (pero es que se muere...) Goji (pero es que a Hitomi le pasa...) ¡Gooojí! Ay, mejor aquí le paro, no vaya a ser que este lengua floja te cuente el final. Bye, bye, Gaby.

Gabriela Aguilar Ortega

TOCANDO EN LA PUERTA DEL CIELO



SINÓPSIS DE LA PELÍCULA

Por Miguel Ángel Ruiz López

En estas páginas presentamos una sinopsis de la película de **Cowboy Bebop** en exclusiva para los lectores de Conexión Manga. Esperemos que la disfruten y recuerden de enviarnos sus comentarios acerca de lo que desean ver en esta, su revista **Conexión Manga**, al correo electrónico **conexionmanga@hotmail.com** o a la dirección de esta editorial.

Tratando de capturar a un famoso hacker, **Faye** choca con un contenedor en la mitad de una vía rápida en una ciudad en Marte. Un hombre de negro logra salir del mismo antes de que explote y mate a docenas de personas. Aquellos que lograron sobrevivir a la explosión mueren momentos después, aparentemente de una nueva cepa de virus experimental que fue esparcido por la explosión. El gobierno ofrece una jugosa recompensa por el responsable y **Faye** es la única que conoce como es.

Spike intenta investigarlo por si mismo, lidiando en la calle de Marroquí donde conoce a **Rasheed**, un artesano que le da una importante pista. Spike también persigue a una misteriosa mujer que se oculta bajo un velo. **Jet** por su parte recibe información de **Bob** de que una lúgubre compañía medica pueda estar involucrada en el incidente pero el **ISSP**-(Departamento de Seguridad Interplanetaria por sus siglas en inglés) lo mantiene en secreto.

De regreso en el **Bebop**, **Ed** analiza la pista y encuentra linfocitos artificiales que se multiplican y se autodestruyen, o sea, es un virus nanomecánico. **Spike** se infiltra en la compañía medica y conoce a la mujer de la calle Marroquí. En una corta platica con ella, le coloca un rastreador.

Faye finalmente logra la recompensa al encontrar al culpable, un escurridizo hombre llamado **Vincent Volaju**, pero también se encuentra con una situación bastante incomoda e incapaz de escapar. En un tren, **Spike** se encuentra con **Vincent** gracias al rastreador colocado en la mujer. **Vincent** limpiamente vence a **Spike**, quien logra salvarse por una pulgada. **Vincent** destruye el tren y asesina a todos los pasajeros con una granada que contiene el virus nano-mecánico, y observando todo esto está la mujer de la compañía medica. Ella milagrosamente sobrevive. **Spike** despierta encontrándose a salvo por **Laughing Bull**. **Jet** le da los primeros auxilios y termina llevándolo de regreso a la Bebop.

Electra decide dar un poco de su sangre a **Steve** para hacer pruebas para encontrar la causa de su milagroso escape al incidente del tren. La compañía encuentra anticuerpos nano-mecánicos en su sangre. **Vincent** revela a **Faye** la verdad acerca de su vida en **Titán** hace tres años: Su unidad fue objeto de prueba para los anticuerpos nano-mecánicos para combatir el virus y él fue el único que sobrevivió. Abandona **Titán** sin tener un recuerdo o comprensión de su estado mortal, y se encuentra creyendo que muere en el mundo real o vive en un mundo de fantasía. Para descubrir la verdad, el planea destruir al mundo con el virus en la **Ciudad de Aruba** en el festival de **Hallowen**.

Al mismo tiempo, **Rasheed**, el hombre que creo el virus así como su cura, explica la situación a **Spike**. La milicia se moviliza para arrestar a **Spike** y a **Electra**. Juntos escapan de su prisión y recuperan la muestra de sangre de Electra. **Faye** logra escapar de **Vincent** y deja que lleve acabo su misión final. Ella se contacta con la **Bebop**. En la nave, **Spike**, **Jet** y **Electra** hacen un plan para salvar la ciudad. **Spike** sale en el **Pez Espada** para confrontar a **Vincent** y ordena a **Faye** para que se infiltre en el Control Climático para hacer que llueva.

¿Lograra la tripulación del Bebop salvar a la ciudad y el planeta?
¿Estará viviendo Vincent en el mundo real?
Las respuestas las encontrarás en **Tocando en la Puerta del Cielo**, la película de **Cowboy Bebop**.

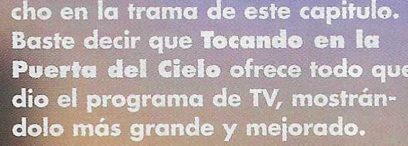
Por Miguel Ángel Ruiz López

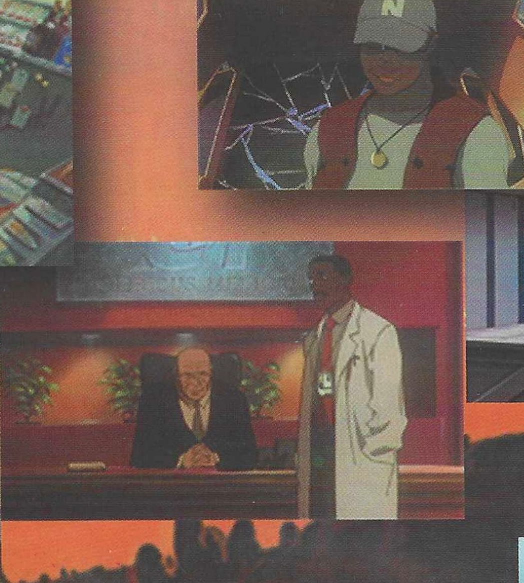
COWBOY BEBOP

TOCANDO EN LA PUERTA DEL CIELO

Ningún alocado adolescente, ninguna colegiala llorona, sólo cuatro vaqueros espaciales y un perro informático buscando su próxima tonada de jazz. Con una combinación de alta producción valorada, un guión inteligente y una actitud madura, **Cowboy Bebop** se ha colocado así misma como una moderna historia de anime clásico, contando con estilo propio y con clase única que la distingue de los demás animes.

Con su próximo lanzamiento en cine -el capitulo especial **Tocando en la Puerta del Cielo**- el mundo de Bebop y su tripulación (una banda de cazadores de recompensas) se dieron a la enorme tarea de estar en la pantalla grande de Japón. Afortunadamente para la mayoría de nosotros, quienes no podremos apreciarlo en los cines del país del sol naciente, **Tocando en la Puerta del Cielo** estará disponible en DVD de región 2 (Japón). En nuestra obligación de mantener informados a nuestros lectores sobre este importante evento, y previniendo la posibilidad de revelar el final de la historia, procuraremos no ahondar mucho en la trama de este capitulo. Baste decir que **Tocando en la Puerta del Cielo** ofrece todo que dio el programa de TV, mostrándolo más grande y mejorado.





LA HISTORIA

Cuando un camión robado estalla sobre una autopista ocupada y la espita química mata a mas de 500 personas, el gobierno Marciano otorga una recompensa de W 300,000,000, lo cual es algo inaudito para atacar el terrorismo. Atraída por la gratificación, la tripulación del **Bebop** investiga el caso y eventualmente vinculan el ataque del tanque con una corporación farmacéutica. Además el conductor del camión comparece para aclarar que un funcionario militar llamado **Vincent** esta, según registros oficiales, muerto desde hace varios años.

Mientras tanto, las festividades para Halloween están en pleno apogeo y el terrorista ha decidido arruinar esta importante festividad. Según la leyenda, el Halloween había comenzado como una festividad para ayudar a ascender las almas a la Puerta del Cielo, y el psicópata Vincent planea hacer realidad esa leyenda. Por supuesto, ha invitado a todos los que ha podido.

A diferencia de la película de Escaflowne, el filme de Cowboy Bebop no intenta recrear el universo completo de esta serie. En lugar de eso la innovación radica en que cuenta una aventura ocurrida entre los episodios 22 y 23 de la serie de televisión, usando los mismos personajes a los que ya estamos familiarizados. Mientras Jet y Faye consiguen la oportunidad de llevar la investigación, la mayoría del tiempo en pantalla va para Spike y él maneja todo, desde tiroteos hasta peleas de perros y refriegas aéreas, para entrar en combates mano a mano con una facilidad que dejaría humillada a cualquier acción de peleas vista anteriormente.

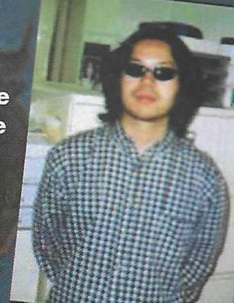
El Halloween había comenzado como festividad para ayudar a ascender las almas a la Puerta del Cielo y Vincent planea hacer realidad esa leyenda

Los nuevos personajes en este especial -el enigmático Vincent y la hermosa Electra- resultan adversarios dignos para Spike en ambos estilos de combate (armado y desarmado), y el resultado es una coreografía de artes marciales que fácilmente pone en vergüenza a otros animes de peleas. Por supuesto, no sería Bebop sin su sello de humor característico, y cuando Ed y Ein no contribuyen a la investigación con sus conocimientos bruscos, lo hacen con sus travesuras de costumbre.

La animación y el sonido de la película son óptimos, llevando los valores de producción a una alta calidad que ya se apreciaba desde la serie de televisión. Los personajes de Kawamoto son exactamente de la manera en que nosotros los recordamos (lo que es cosa buena), mientras los buques y los ambientes dan un sutil impulso que no se presenta ya en la animación.

El Pez Espada II en particular brilla durante la refriega aérea de la película, donde Spike usa su destreza y la habilidad de maniobras para salpicar a tres combatientes militares, y las escenas aéreas de combate fácilmente rivalizan con la acción de Macross.

Toda este excelente trabajo está presente por un transfer anamórfico de 16:9 que nos es salvaje y vivido, con poco nivel de compresión y una buena saturación de color y niveles negros, lo que es una pequeña pizca de aumento en la línea del borde de las figuras, pero que en su mayoría


Kawamoto

es indetectable mientras estas observando la película. El sonido Dolby Digital 5.1 es decente y con un buen equilibrio en todos los canales. Yo aún no he experimentado este sistema, pero estoy ansioso por disfrutarlo en la compilación de discos de la serie de televisión remixeados en 5.1 que están a la venta en Japón actualmente, lo que es un agasajo por mirar a Bebop con el aspecto rodeado del sonido por primera vez.

La partitura musical (compuesta por Kanno Yoko) ofrece los factores profesionales para la experiencia de la película y merece una revisión aparte para poder calificarla adecuadamente. Un punto malo para este DVD es el menú que no es lo bastante llamativo para la calidad del producto, porque carece de una guía para acceder fácilmente a todos los extras que contiene y el diseño también es bastante frustante. Esto parece ser un renglón donde Japón no ha alcanzado a Hollywood aún. Los menús animados pueden tomar esfuerzo y tiempo extra, pero uno no tiene que ir al nivel de los DVD's de MGM en sus extravagantes menús animados para la serie de James Bond Jr teniendo mejoramiento notable.

Los extras son igualmente raros, consistiendo mayormente en avances y la apertura y el final de la serie sin créditos. ¿Un comentario de director o una galería de arte de personajes hubiera sido mucho pedir?

Por supuesto, estos puntos sobre el DVD no quitan valor a la película para que se pueda disfrutar a gusto la calidad de animación. Los cortos describen la película en palabras tales como "en su punto" y "hollywoodense," y Tocando en la Puerta del Cielo definitivamente entra en ambos términos. Desafortunadamente, ni un cine en Norte América la va a exhibir próximamente, y obviamente todavía no se sabe si existirá la región 1 para este DVD. Salvo que tenga un DVD multi-región, puede pedir su DVD región 2 para que lo tenga lo mas pronto posible su copia de Cowboy Bebop; Tocando en la Puerta del Cielo.

TOCANDO EN LA PUERTA DEL CIELO es diversión de alta calidad y probablemente será lo último que veremos de la tripulación del Bebop por un buen ratito.

DVD, duración 120 minutos Región 2 16:9 @@anamorfico Dolby Digital 5.1 Japonés audio único, ningún subtítulo BCBA-1065 ¥8190 Disponible ahora sólo en Japón.







*En una tierra lejana, donde las áridas praderas se extienden hasta donde tu vista alcanza, donde el calor puede derretir el acero y donde la ley de la pólvora rige, existe la leyenda de un hombre tan hábil con su pistola que redujo a polvo dos pueblos en sólo dos noches. Sin embargo, lo curioso de semejantes actos de destrucción no es la velocidad con la que se desarrollaron, sino que en ninguno de los pueblos se registró un solo muerto. ¿Quién fue el autor? Nadie sabe a ciencia cierta su nombre, pero es conocido por algunos como **Vash**, "La Estampida" o "El Tifón Humanoide", y que hay una recompensa de $60,000,000,000 por él, vivo o muerto.*

TRIGUN

UNA HISTORIA DEL NUEVO OESTE

por Davo

Este preludio podría sonar como argumento clásico de una película del salvaje oeste, de no ser por la cantidad indiscriminada de dinero que se pide por la cabeza de Vash; que la tierra donde se desarrolla es alumbrada por dos soles durante el día y tres lunas en la noche y que el protagonista tiene una gabardina de cuero roja, un brazo mecánico, lentes estrafalarios y porta un revolver gigantesco, haciendo de la historia de **Trigun** algo que no fue extraído de un Libro Vaquero. Aún así, este anime toma muchos elementos de producciones "western", pero que como toda buena animación japonesa, da un buen de vueltas inesperadas a la historia con un excelente toque humorístico y escenas de acción tan épicas, dando como resultado un producto muy diferente a la base original.

Como ya lo mencionamos antes; gracias a la cuantiosa recompensa por la captura de Vash, hay un sinfín de caza-recompensas tras él; sin embargo, el dolor de cabeza más grande del protagonista no es tener que esquivar balas cada que pisa un bar o cafetería, su jaqueca máxima es producida por dos simpáticas señoritas llamadas **Milly Thompson** y **Meryl Strife**, quienes han sido mandadas por una compañía aseguradora (que ha perdido millones por culpa de Vash) para localizar, contactar y evitar los daños a la propiedad que suelen acompañar a "La Estampida Humana". Así, Milly y Meryl conocen a Vash... y no pueden dar crédito de que semejante idiota sea el hombre fuera de la ley más temido del planeta. Cobarde, estúpido, libinidoso, ridículo y totalmente falto de dignidad son pocas palabras para describir a este sujeto, cuya única atadura con la vida en un planeta tan salvaje es -aparentemente- una suerte que el mismo diablo envidiaría. Sin embargo, la realidad es muy diferente; nuestro héroe es un ser tierno y amistoso



en busca de la paz y el amor en el mundo, que gusta de ayudar a la gente necesitada y eliminar el mal (en cualquiera de sus formas), sin demostrar que es increíblemente diestro en el combate, ya sea mano a mano o con armas. Ya que hablamos del combate, hay que hacer hincapié en que Vash nunca toma la vida de nadie, "defecto" que le causará muchos estragos durante la historia.



Algo muy interesante y agradable para todo fanático de una buena historia es que al pasar de los episodios el argumento comienza a tomar matices muy serios, al grado que lo que comenzó como una serie de acción-comedia se torna en una batalla épica entre los buenos, los malos y muchos feos de por medio. Esto en gran parte es gracias al descubrimiento del pasado de Vash, la razón por la que sucedieron la destrucción de los pueblos a manos de él (y que ocasionaron su fama), y por supuesto, a varios personajes secundarios que no están en busca de Vash por la recompensa, sino por razones personales.

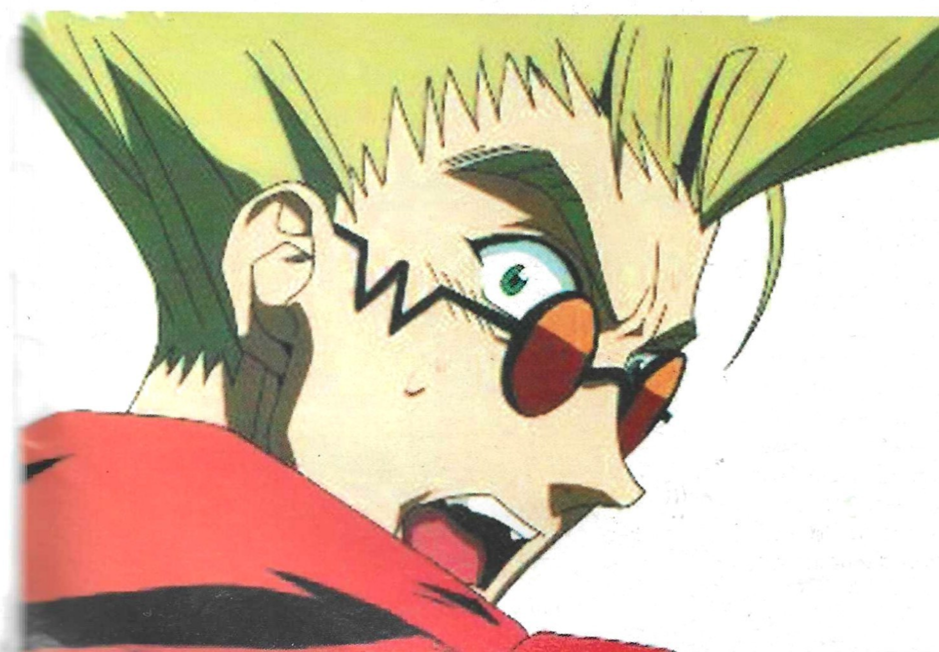
Como te podrás dar cuenta, hemos hecho un gran énfasis en lo que a la historia se refiere, esto se debe a que sinceramente es muy buena. Desafortunadamente, no todo es color de rosa (¿o deberíamos decir rojo?); uno de los defectos más grandes de **Trigun**, sino que el más grande, es la calidad de la animación ya que a decir verdad no es lo mejor que hayas visto, y definitivamente no es comparable al trabajo realizado por casas productoras como **Gainax** (Evangelion, FLCL); es más, hasta nos atreveríamos a decir que no se le hace justicia al diseño de personajes realizado por **Takahiro Yoshimatsu**, quien por cierto hizo el trabajo de personajes para el juego de video **Gun Grave** del **PS2**, No obstante, si le das la oportunidad a la historia de los cinco primeros episodios, es un hecho que verás todo **Trigun**.



Algo que en ninguna animación puede ser tomado a la ligera es el sonido y **Trigun** se lleva las palmas en ésta categoría. El trabajo de voces, ya sea en japonés o en inglés, es excelente; de hecho a nosotros nos agradaron bastante ambas, aunque tenemos que admitir que en un principio las voces en inglés (en especial la de Vash) nos sacaron un poco de onda. Aún así te acostumbras rápidamente y te encariñas con la personalidad de los personajes al grado en que cuando la cosa se ponga seria (y vaya que se podrá muy seria), te va entrar la nostalgia por los gritos y risas de Vash, Milly y Meryl. Por otro lado tenemos la música, la cual también es algo muy importante dentro del sonido, pues gran parte del ambiente se da gracias al excelente soundtrack de la serie, el cual está tan bien estructurado que en verdad sentirás el calor de las áridas praderas y el frío dentro de los corazones de los chicos malos.



Para concluir, **Trigun** es una serie muy buena que merece tu atención, y que a pesar de no contar con millones de dólares como otras para su producción, logró hacerse un gran séquito de fanáticos por una simple y sencilla razón; la historia. Así que en vez de seguir con la manada detrás de **Kenshin**, **Evangelion** y **Dragon Ball Z***, demuestra tu fanatismo por el anime de calidad y dale una oportunidad a Trigun, te aseguramos que no te arrepentirás.



NOTA: *En ningún momento queremos dar a entender que dichas animaciones sean malas.*



ROBOTECH VIRTUAL

PARA UNA NUEVA GENERACIÓN

Por JOSE M. SAUCEDO



Ahora que el equipo de **Conexión Manga** le ha dado por encargarme artículos de juegos malos sobre animaciones que no me interesan, tuve la oportunidad de checar las dos entregas más recientes de la saga de **Robotech** al mundo de los videojuegos. Ambos títulos siguen la trama de la serie **Macross** y nos relatan el inicio de la primera guerra espacial entre ráfagas de fuego enemigo y la lluvia de mísiles de nuestro confiable Varitech.

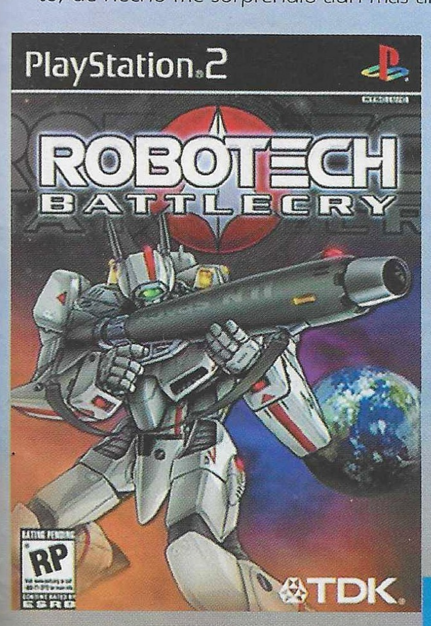
El primer juego del que hablaremos era toda una sensación hasta que salió al mercado. **Robotech - The Macross Saga** para el **GameBoy Advance** contaba con una gran expectativa por parte de los fanáticos de la serie y los usuarios del **GBA**, ya que éste sería el primer juego de **Robotech** en la consola portátil; desafortunadamente el equipo de **TDK** no cubrió las expectativas y el juego perdió fuerza rápidamente, conforme se fueron publicando sus revisiones en el Internet, y a continuación veremos porque. El título nos da la opción de seleccionar entre uno de los cinco pilotos más importantes de ésta serie y nos manda a proteger el SDF-1 y destruir toda la armada Zentraedi sin más ayuda que un esporádico ítem para mejorar temporalmente nuestras armas o uno que otro icono para recuperar la energía perdida en la batalla. Los personajes que puedes utilizar en un principio son Rick Hunter, Max Sterling, Miriya, Ben Dixon y Roy Fokkker, quienes tienen diferentes habilidades para pilotear sus naves, velocidad, fuerza y capacidad para soportar los ataques; pero conforme cumples misiones y mejorar tu habilidad para eliminar a los enemigos irás obteniendo nuevos personajes.

Este título sigue las reglas del shooter clásico a medias, sin presentarnos algo innovador; desafortunadamente el trabajo gráfico y la musicalización son mediocres en comparación con otros títulos del género en esta misma consola (como el Gradius DX). El tamaño de los personajes a momentos es tan grande, que aunado al número de balas en pantalla y los diferentes niveles, hacen casi imposible que el jugador pueda salir de un área sin sufrir algún daño. El nivel de reto varía demasiado de un nivel a otro, y sólo los fanáticos le encontrarían algo interesante a la capacidad que tiene la nave para tomar las tres formas clásicas: avión, robot y Gerawak (Guardián); puesto que sólo el modo de avión es realmente útil en combate. Las tres formas cuentan con dos armas básicas: balas y un contado número de mísiles, a lo largo del juego encontrarás un láser o la capacidad de disparar tres balas al mismo tiempo, pero su corta duración y nula efectividad hacen que estas adaptaciones sean prácticamente inútiles. Los efectos de sonido son buenos (toman-

El título nos da la opción de seleccionar entre uno de los cinco pilotos más importantes de ésta serie y nos manda a proteger el SDF-1 y destruir toda la armada Zentraedi.

do en cuenta a la consola), y como la misma animación en la que esta basado, el juego cuenta con una historia bastante buena, lástima que un juego 'de disparos' rara vez valga la pena por su historia... con la posible excepción del **Einheider** de **SquareSoft** (que apareció en el PS One).

Quizá la única modalidad memorable de **Robotech - The Macross Saga** es la posibilidad de conectarse con otro **GBA** para que puedas jugar con un amigo como compañero de equipo o enemigo; pero al igual que el **Dragon Ball Z - Trading Card Game**, para esta misma consola, el título no es más que una excusa para explotar una licencia vendible en un mal juego.
Por otro lado, la versión de 128bits de esta historia, el **Robotech Battlecry**, es un juego bastante entretenido y agradable en más de un aspecto; de hecho me sorprendió aun más al verlo en acción que cuando checé las fotografías que han salido publicadas en la red y otras publicaciones.

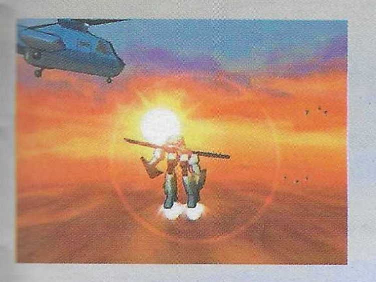


El equipo desarrollador tuvo a bien crear un personaje específico para esta aventura, que tarde o temprano interactúa con todos aquellos que protagonizaron ésta serie.
El modo tridimensional y las diferentes habilidades que adquiere tu Varitech dependiendo de la forma en la que se encuentre, son tan sólo un valor agregado que se suma a la verdadera nostalgia que transmite el título mientras se juega. Obviamente, el centro de atención son las batallas contra los extraterrestres y las misiones que deberás cubrir en cada escena.

En el aspecto gráfico, la animación es impresionante; el juego en general fue modelado en gráficos de 'cell-shading', un formato dónde las imágenes parecen haber sido hechas como caricaturas. Esta técnica, que se presentó originalmente en un juego de PC de box hace como tres años, facilita mucho el trabajo de animación por computadora y además, hace lucir mucho más al juego en comparación con los afamados modelos tridimensionales que se han popularizado últimamente.
Robotech Battlecry, presentado por **TDK**, está disponible en todas las consolas (exceptuando el GBA), y aunque son idénticos a primera vista; la versión del **GameCube** tiene un mejor sonido y gráficos más fluidos, aunque la respuesta del control en la versión de **PlayStation 2** es insuperable.







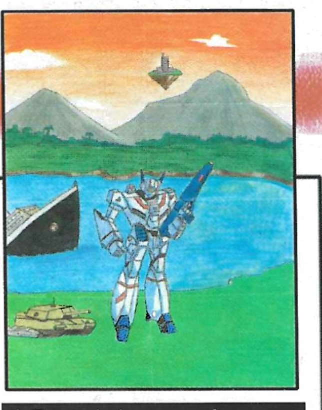
Aparte de las impresionantes batallas en la Tierra y el espacio, el juego cuenta con misiones específicas donde tu objetivo no es destrozar todo aquello que se te ponga enfrente, sino salvar a compañeros caídos o proteger a civiles de las amenazas Zentraedi. En estas misiones, el título cuenta con la opción de poder incluir a otro jugador, y con una pantalla dividida, poder seguir la lucha como equipo o en competencia.

A diferencia de la monótona versión del **GameBoy Advance**, este título sí tiene un desarrollo mucho más cuidado en cuanto a la historia, y el modo de entrenamiento (donde aprendes a pilotear tu varitech con el mismísimo Roy Fokkker) sirve de mucho para prepararte a encarar la acción del juego. Todo esto se suma en título muy disfrutable, que aunque para un jugador promedio puede parecer uno más del montón, dentro del círculo de otakus y fanáticos de éste anime sobresale no solo por lo cuidado de su producción, sino también por una presentación interesante y divertida.

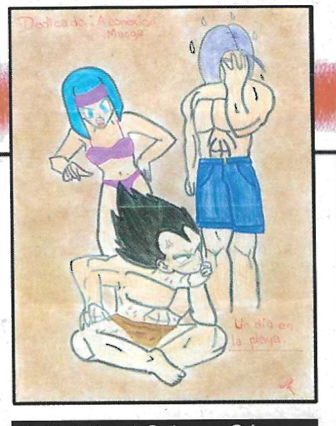


GALERÍA del Aventón.

A unas horas de cerrar esta edición de Conexión Manga descubrimos que no teníamos la Galería. Así que aventamos todos los dibujos al aire y los que quedaron sobre la mesa son los que presentamos a continuación. ¿Les gustan?



1) Eduardo Lagunas Anaya, Acapulco, Guerrero



2) Aleli Karol Cabrera Gómez, Oaxaca, Oaxaca



7) Marcos Medellín Márquez, Cd. Juárez, Chihuahua



4) Celia M. Pérez Medina, México, D. F.



3) Alfredo Yáñez Orendain, Guadalajara, Jalisco



8) Julio Cesar Salazar, "El Pechan", Toluca, Edo. de México.



6) José Ramón Gómez Partina, Rosa Morada, Nayarit



5) Javier Martínez Caudillo, Silao, Guanajuato

9) Melissa Susana Murrieta Bejarano, Caborca, Sonora
Este es un dibujo especial que envía Melissa, pues es una novia para Goji. Sobra decir que al dragón libidinoso le encantó tanto que lo tiene enmarcado en su recámara.





Revisión de Portafolios

Ahora dentro del festival de cómics La Mole, invierno 2002 que se llevará a cabo los días **19, 20, 21** y **22** de diciembre en el Centro de Negocios y Comercio de la ciudad de México, nuestro director de arte Carlos Carbajal estará revisando portafolios de los dibujantes que deseen formar parte de ésta casa editorial. Ahora tienes una nueva oportunidad para dar a conocer tus creaciones a todo México a través de nuestras publicaciones.

Recuerda que para que tu material sea revisado adecuadamente debes:

* Presentar tus trabajos en una carpeta con micas que faciliten su manejo.
* Coloca al inicio tu trabajo más reciente.
* Muestra trabajo de trazo (lápiz) y tinta, si no eres buen entintador lleva sólo tu trabajo a trazo.
* No coloques hojas sueltas que dificulten la revisión.
* No discutas ni expliques tus historias al director de Arte, tu trabajo debe de hablar por sí mismo.
* Lleva preparado un sobre con copias de tus mejores trabajos para que se lo entregues al director de arte en caso de que te lo pida. El sobre así como cada página deben tener escritos tus datos para contactarte en caso de requerirte trabajo, nombre, teléfono, celular, correo electrónico, etc. Si entregas un CD procura que las imágenes están en formatos universales (.jpg,.tif,.gif,.psd).

También te recuerdo que en tu trabajo debes demostrar conocimientos de:

* Anatomía Humana: Figura femenina y masculina, estática y en movimiento.
* Ambientación: Todo lo que rodea a tus personajes sea la historia que sea y dondequiera que se desarrolle.
* Perspectiva: Aplicada en fondos y en figuras, saber usar desde uno hasta tres puntos de fuga.
* Narrativa Gráfica: Que la secuencia de cuadros sea fluida y coherente de viñeta a viñeta y de página a página, además de saber enfatizar el dramatismo.
* Calidad en trazo y tintas: limpios, detallados, sin borrones ni manchones

Toma en cuenta que:

* Es indispensable que presentes arte secuencial (páginas de cómic), el presentar solo pin-ups o diseño de personajes no demuestra tus capacidades para narrar una historia.
* La buena presentación tuya y de tu trabajo son puntos importantes.
* Los trabajos realizados apresuradamente no demuestran tus cualidades.
* Editoposter está abierto a trabajos de todo género: manga, europeo, americano, alternativo, etc.

También si deseas colaborar dentro de las publicaciones Conexión Manga o Bajo Control como articulista, puedes entregar tus textos de prueba en disco de 3 1/2 con las siguientes características: Formato Word o RTF, tipografía Arial, 12 puntos, 3500 caracteres a doble espacio. Añade un archivo de texto extra con tus datos: nombre, edad, dirección, teléfono y correo electrónico. Incluye también esos datos en una etiqueta en el disco.
El horario de revisión será de 4:00 p.m. a 7:00 p.m. dentro del festival de cómics La Mole Invierno 2002 los días 19, 20, 21 y 22 de diciembre en el Centro de Negocios y Comercio de la ciudad de México, ubicado en Avenida Morelos 67, colonia Juárez, entre Abraham González y Bucareli, cerca del metro Juárez.



Las mejores revistas
Videojuegos BAJO CONTROL
Conexión MANGA
57
Bajo Control
$15.00
EDICION ESPECIAL No.2
Presentado por Conexión MANGA
Una nueva Aventura en 128 bits
Capcom continúa la Leyenda del Samurai
Nueva imagen Mismas peleas
Guía de RESIDEN
Yu-Gi-Oh!
Cuentos de GORILAS Y PLOMEROS
MEGAMAN
TODA SU HISTORIA
REIMPRESION
DibujArte
Edición especial de MANGA
PASO A PASO LA ELABORACION DEL ROSTRO
CONOCE LOS UTENSILIOS BASICOS PARA UN DIBUJANTE
BUSCA GRATIS
FINAL FANTASY
LA NUEVA GENERACION DEL DIBUJO
HACEMOS LO QUE TE GUSTA
MAXXIMO EVENTO
Calendario MANGA Comic CALENDARIO
2003
$ 25
Cosplay
¡PÍDELAS YA!
•Conexión Manga
•Bajo Control
•Máxximo Evento
•Dibujarte
•Tierra de los Dinosaurios
•Dibujarte kids
•Hentai
30 AÑOS DE ENTRETENIMIENTO
EDITO POSTER S.A.